Anleitung

zur

Darstellung militairischer Manöver

mit dem

Apparat des Kriegs-Spieles

von

B. von Reifswitz,

Premier-Lieutenant in der Königlich Preufsischen Garde-Artillerie.



Berlin 1824.

Sr. Königlichen Hoheit

dem

Prinzen Wilhelm

Sohn Sr. Majestät des Königs

in

tiefster Ehrfurcht

gewidmet.

Durchlauchtigster Königlicher Prinz,
Königlicher Prinz und Herr!

Ew. Königlichen Hoheit wage ich, in tiefster Ehrfurcht eine Arbeit zu Füſsen zu legen, zu deren öffentlichen Bekanntmachung mich der allerhöchsten und höchsten Ortes ausgesprochene Beifall ermunterte.

Ew. Königlichen Hoheit verdanke ich die Unterstüzzung, welche diesem Unternehmen zu Theil geworden ist, und welche mir die Mittel verlieh, dem vorgesteckten Ziele mich zu nähern.

Möchten Ew. Königlichen Hoheit den Fleiſs und die Sorgfalt, welche diesem Gegenstande gewidmet worden sind, als einen schwachen Beweis meiner Dankbarkeit gnädigst

aufzunehmen geruhen und die Versicherung gestatten wollen, dafs ich unausgesetzt alle meine Kräfte aufbieten werde, die Gefühle der tiefsten Ehrfurcht an den Tag zu legen, mit denen ich verharre

Ew. Königlichen Hoheit

Berlin,
den 2ten October 1824.

unterthänigster

von Reifswitz.

Vorrede.

Die Idee, Begebenheiten des Krieges bildlich darzustellen, ist in der ältern und neuen Zeit vielfach erfaſst und zum Gegenstand des Nachdenkens geworden.

Homers Helden spielten die „ΠΕΤΤΕΙΑ" mit 5 flachen Steinen, um die damaligen in kleinen Abtheilungen statthabenden Kämpfe bildlich darzustellen.

Eine mehr vorgeschrittene Kriegskunst der Römer, gab dem *Lusus Latruncalorum* seinen Ursprung und der Phalaux geschlossener Legionen drang auch in diesem Spiele in die Mandra oder Verschanzungen des Gegners vor. Auch die Streitwagen wurden in dem Abacus des Nero dargestellt, und fur dieses Bild waren Bernstein und andere edele Massen nur gut genug, um die *Gemmeos Nostes* darzustellen.

Auch die orientalische Schlachtordnung und die Kriegskunst der Morgenländer sind von den Braminen in Form von Spielen dargestellt worden.

Der Krieg des Mittelalters war weniger durch Kunst und Wissenschaft geleitet und den Kampf von Mann gegen Mann, stellen in dieser Periode die Turnier-Spiele lebendig dar. — Zur Versinnlichung desselben mit leblosen Figuren fand man daher keine Veranlassung. Erst als der Gebrauch der Feuergewehre der Kriegführung eine neue Richtung gab und Wissenschaft und Kunst eine

höhere Einwirkung auf den Kampf gewannen, gerieth man auf den Gedanken, Bewegungen und Angriffe der Truppen in gröſsern und kleinern Abtheilungen nachzuahmen.

Die gröſste Zahl der bekannt gewordenen Erfinder war vorzüglich bemüht, die Spieler auf den Standpunkt eines Ober-Feldherrn zu erheben, der mit gröſster Machtvollkommenheit ausgerüstet, einen ganzen Feldzug durchführt.

Kriegs - Erklärung, Mobilmachung, Märsche, Verpflegung, Belagerungen, Gefechte, Schlachten, Ergänzung der Armee, Friedensschlüsse u. s. w. lagen im Gebiete der Spiele. Erwägt man, daſs hierzu die vollständigsten statistischen Nachrichten erforderlich waren, daſs wenig und selbst zur Zeit nur unvollständige topographische Terrain-Aufnahmen öffentlich bekannt geworden sind, daſs die vorhandenen aber mit wenigen Ausnahmen, z. B. der groſsen topographischen Karte von Sachsen in $^1/_{10000}$, kein Terrain in einem hinreichend groſsen Maſsstabe darstellen, um kleinere Abtheilungen, welche in dem wirklichen Kriege so oft entscheidend einwirken, dem menschlichen Auge bemerkbar auszudrücken; so wird man die Schwierigkeit einsehen, welche diesem Unternehmen entgegenstand und dessen Gelingen unmöglich machte. Wollte man aber das Terrain idealisiren und auf solche Annahmen eine Aufgabe gründen, so erfordert dies Vorarbeiten und Studien, welche Jahre lang vorangehen muſsten, bevor man zur Ausführung gelangte: denn es war alsdann nöthig, die Topographie und Statistik jenes immaginären Kriegs-Schauplatzes so fleiſsig zu studiren, wie es die Kenntniſs jedes wirklich vorhandenen erforderte. Ueberdem muſste das erfundene Terrain in einem sehr groſsen Maſsstabe gezeichnet werden, welches unendliche Kosten erforderte.

Alle diese Schwierigkeiten mögen wohl gefühlt worden sein, man glaubte sie aber umgehen zu können.

Um dies nun recht kräftig ins Werk zu setzen, wurde das Terrain in gleiche Quadrate oder Dreiecke gezwängt, Flüsse, Seen, Thäler, Berge, Städte, Dörfer, Wälder, wanden sich daher abweichend von der Natur in ganzen oder halben rechten Winkeln. In demselben Verhältniſs muſsten nun auch die Bewegungen, die Bestimmung der Waffengattungen, die Wirkung des Feuergewehrs u. s. w. modificirt werden und so entstanden Apparate und Spielregeln, deren Befolgung nichts weniger als ein der Wirklichkeit ähnliches Bild entwarfen.

Mein Vater faſste mit mehreren seiner Freunde die Idee auf, von der Einrichtung der bisherigen Kriegs-Spiele abzuweichen und durch einen gröſsern Maſsstab des Terrains die Möglichkeit herbei zu führen, taktisch so operiren zu können, wie es in der Wirklichkeit geschieht. Er beschränkte sich darauf, aus den Aufgaben, welche früher in Pausch und Bogen gegeben wurden, einzelne interessante Momente herauszuheben, diese aber genauer zu behandeln.

Als der Unterzeichnete die weitere Ausbildung des Spieles übernahm, war das Terrain und die Truppen in einem irrationalen groſsen Maſsstabe von $^1/_{2373}$ dargestellt, die Regeln für das Gefecht mit der blanken Waffe, über Benutzung der Terrain-Vortheile u. s. w. noch nicht festgestellt, auch fanden sich viele Unbequemlichkeiten bei Veranschlagung des Gefechts mit dem Feuergewehr. Nach mehr als zwölfjährigen Versuchen und einer vielfachen Umarbeitung erhielt das Spiel endlich die jetzige Gestalt.

Die mir huldreichst angebotene Unterstützung Sr. Königlichen Hoheit des Prinzen Wilhelm, Sr. Excellenz des General-Lieutenant von Müffling, so wie mehrerer hohen Generale und Stabs-Officiere, endlich die treue und kräftige Unterstützung meiner Freunde von denen ich besonders den Lieutenant von Griesheim, von Vink

und Dannhauer zu nennen mich verpflichtet halte, brachte das viel umfassende Werk auf den jetzigen Standpunkt.

Das Kriegs-Spiel kann mifsbraucht werden, diese Unvollkommenheit theilt es aber mit allen Dingen die im Gebrauch sind. — Künste, Wissenschaften, Religion, — verlieren durch den Mifsbrauch den wohlthätigen Einflufs, den sie sonst ausüben. Sollen daher die hin und wieder ausgesprochenen Besorgnisse jeden unpassenden Gebrauch des Spieles beseitigen, so verdienen sie den lebhaftesten Dank; sollen sie hingegen die Erfindung unterdrücken, um so gröfseren Tadel, als sie vollständig überzeugen, wie wenig sich die Herrn Kritiker mit den Geist unserer Militair-Organisation vertraut gemacht haben, deren vielumfassende Lehr- und Bildungs-Anstalten wohl deutlich genug aussprechen, dafs er dem Verfinsterungswesen entgegen sei.

Sr. Majestät unser allergnädigster König haben die Einführung und den Gebrauch der Spiele bei den Regimentern des Heeres befohlen; — sollte dies wohl ohne alle nähere Prüfung geschehen sein?

Was den Styl der Einleitung und Regeln betrifft, halte ich mich verbunden zu bemerken, dafs ich mehr auf Deutlichkeit als Eleganz gesehen habe und die Hoffnung hege, durch diese Resignation den Dank der Herr Subscribenten zu erwerben.

Ueber die Nutzanwendung des Spieles enthalte ich mich jeder bestimmten Hinweisung, sie wird sich denjenigen, welche dasselbe näher kennen lernen, von selbst aufdringen, und gehet zum Theil aus der Einleitung hervor.

Der Verfasser.

Inhalts-Verzeichnifs.

Seite

Drittes Capitel.

Bewegung der Truppen.

Viertes Capitel.

Regeln für das Gefecht.

Fünftes Capitel.

Über Brücken und Furthen.

Sechstes Capitel.

Einleitung.

Es wird dazu beitragen, die einzelnen Regeln verständlicher zu machen, wenn wir zuvor ein allgemeines Bild des Spieles entwerfen, und zugleich zeigen, in welcher Art dasselbe neben einer angenehmen Unterhaltung, auch eine belehrende Beschäftigung und Übung abgeben könne.

Raum.

Zu dem Kriegs-Spiele gehört vor allen Dingen ein gewöhnlicher Situations-Plan, auf welchem die Berge und Thäler nach einer solchen Manier eingetragen sind, die die Neigungswinkel deutlich erkennen läſst. Nächstdem eine Anzahl von Zeichen, welche die Truppen darstellen, und so eingerichtet sind, daſs man die verschiedenen Waffengattungen in beliebiger Formation anschaulich machen kann. Diese Zeichen und die Plane müssen daher nach ein und demselben Maſsstabe gearbeitet, und dieser wiederum muſs so groſs sein, daſs man selbst kleinere Abtheilungen schnell erkennen und bewegen kann. — Truppen und Plane sind hier in dem $^{1}/_{8000}$ Maſsstabe angefertigt, so daſs 1 Decimal-Zoll 400 Schritt enthält.

Zeit.

Die ganze Zeit zur Einleitung und zum Gange eines Manövers ist in Abschnitten von 2 Minuten zerlegt, die man Züge nennt. Die Regeln über Märsche, Gefechte etc., sind auf diese Eintheilung gegründet, und jeder Spieler hat mit seinen Truppen den Erfolg von 2 Minuten ausgedrückt, wenn er einen Zug gemacht hat. Er bewegt daher nicht nur eine Figur in jedem Zuge, sondern, wenn er will, sämmtliche, oder einen Theil derselben, und zwar in jeder beliebigen Richtung. Da er aber nur die Entfernung zurücklegen darf, welche er innerhalb zweier Minuten auch in der Wirklichkeit erreichen würde, so kann er sich nach den bekannten Erfahrungssätzen über Truppenmärsche auch auf dem Plane nicht weiter bewegen. So z. B. legt die Infanterie innerhalb zweier Minuten auf Mär-

schen gewöhnlich nur 200 Schritt zurück, und würde sich daher in einem Zuge auch auf dem Plane nicht weiter als 200 Schritt in verjüngten Maſsstabe bewegen dürfen; wollte sie daher einen Marsch von 2000 Schritteu zurücklegen, so würde sie 10 Züge, d. h. 20 Minuten bedürfen. Während dieser Zeit würde aber auch der Feind seine Bewegungen gemacht, oder wenn er sich vielleicht in einer Stellung befand, seine Artillerie und seine Tirailleurs haben wirken lassen.

Die Wirkung des Feuergewehrs innerhalb eines jeden Zuges würde aber wiederum nur den Erfolg ergeben, den man sich innerhalb dieser Zeit, also zweier Minuten, nach Erfahrungssätzen versprechen kann. Hätte die vorrückende Colonne die Absicht gehabt, sich zu entwickeln und den Angriff zu beginnen, so würden die einzelnen Bataillons haben vorgezogen werden müssen. Alsdann muſste aber auch die Tete halten, und zwar so lange, als das Bataillon der Queue an den Ort seiner Bestimmung angelangt war; hätte dieses nun zwei Züge gedauert, so erfordert die Entwickelung der Colonne 4 Minuten. Man sieht hieraus, daſs durch die Eintheilung in Zügen die Zeit auf das genaueste in Rechnung gebracht werden kann, und daſs in dem Spiele, während einer gewissen Anzahl solcher Zeitabschnitte, nicht mehr und nicht weniger geschehen wird, als in der Wirklichkeit.

Sobald man eine klare Idee gewonnen hat, in welcher Art auf Raum und Zeit Rücksicht genommen ist, wird die nachstehende Beschreibung vollkommen verständlich sein. — Besonders aber ist zu beachten, daſs erstens Truppenzeichen und Plane, nach einem und demselben Maſsstabe angefertiget sind, und daſs die erstern daher den Raum einnehmen, dessen sie in der Wirklichkeit bedürfen und zweitens jeder Zug das ausdrückt, was bei Märschen und im Gefecht in 2 Minuten geschehen würde. Es ist übrigens zulässig, daſs ein solcher Zug länger oder kürzer als 2 Minuten nach der wirklichen Zeit dauere, je nachdem viel oder wenig Truppenzeichen zu bewegen sind.

Einleitung eines Spieles.

Zur Ausführung eines Manövers mit dem Apparat des Kriegs-Spieles müssen sich mindestens 3 Personen vereinigen, jedoch können nach Maſsgabe der Ausdehnung desselben und der Stärke der gegeneinander auftretenden Corps auch mehrere Theilnehmer zugezogen werden.

Einer der Interessenten, den wir den Vertrauten nennen wollen, muſs zuförderst die General-Idee zu dem Manöver entwerfen, welches auf einem der, dem Apparate beigegebenen, 3 Schlacht-Planen ausgeführt werden soll. Diese Idee muſs gehörig motiviren, daſs gerade auf einem dieser Plane geschlagen wird,

und dafs der Moment eingetreten sey, in welchen der strategische Zweck nur durch Einleitung eines Gefechts verfolgt werden könne.

Nächst dieser General-Idee, entwirft der Vertraute für beide Parteien abgesondert eine detaillirte Übersicht der ihnen zu Gebote stehenden Streitkräfte, unterrichtet sie über die vorhersehende Absicht, ihre Stellungen und Bewegungen, über die Richtung ihrer Rückzugslinien, ihrer Verhältnisse zu andern Verbündeten Corps, die nicht mit auftreten, und orientirt sie gegenseitig über Absicht, Stärke und Stellung des Feindes soweit als man hierüber unter den angenommenen Verhältnissen in der Wirklichkeit unterrichtet sein würde. Endlich nimmt er so viel Bataillons, Escadrons und Batterien als im Laufe des Manövers auftreten sollen, aus dem Truppen-Kästchen des Apparats, und formirt mit ihnen die beiden Corps, jedes auf einer besondern kleinen Tafel.

Nachdem die beiden Spieler sich geeinigt haben, wer von ihnen auf der einen oder andern Seite das Ober-Commando übernehmen soll, und das Loos über die Vertheilung der übrigen Interessenten entschieden hat, wird beiden Theilen gemeinschaftlich die General-Idee vorgelesen; die Nachrichten über die eigenen, so wie über die Verhältnisse des Gegners aber, werden jeder Partei besonders mitgetheilt, und eben so die Truppenzeichen übergeben.

Nunmehr soweit als erforderlich orientirt, theilen die beiden Oberanführer ihre Mitspieler ein, und weisen ihnen irgend einen Wirkungskreis an. Sie vergeben vielleicht die Avant-Garde, das Gros des Corps, die Reserve, den rechten oder linken Flügel, das Commando der Artillerie, der Cavallerie, die Geschäfte des General-Stabes-Officiers, wie sie es am angemessensten finden, oder wie es mit der Neigung des Spielers am vortheilhaftesten übereinstimmt.

Die Truppenzeichen werden dieser Eintheilung gemäfs vertheilt, und von den betreffenden Interessenten übernommen.

Nachdem alles dies vollständig angeordnet, und dem Vertrauten mitgetheilt worden ist, giebt jeder der Oberbefehlshaber eine schriftliche Disposition. In dieser spricht er sich deutlich und kurz über das beabsichtigte Manöver aus, ertheilt den übrigen Mitgliedern die nöthigen Vorschriften, giebt die Punkte an, wo er seine Truppen aufzustellen beabsichtigt, welche Sicherheitsmafsregeln er eingeleitet habe, welche Patrouillen zur Erkennung des Feindes vorgeschoben werden sollen, auch entwirft er bei gröfsern Corps eine Ordre de Bataille; alles dieses in dem Sinne und in dem Styl, in welchem die militairischen Dispositionen gewöhn-

lich abgefafst werden. Hat einer der übrigen Mitspieler ein eigenes Commando, so ertheilt er seine Dispositionen besonders.

So wie beide Theile hiermit vollkommen in Ordnung sind, mufs sich die eine Partei nach der Bestimmung des Vertrauten entfernen, während der andern die Disposition ihres Oberbefehlshabers mitgetheilt wird.

Der Vertraute bestimmt nach dieser Disposition und mit Rücksicht auf das Terrain, welche der gewählten Stellungen oder angeordneten Märsche von dem Feinde gesehen werden, und welche ihm verborgen bleiben, und hört hierauf die Disposition der andern Partei während sich die erstere entfernt. Auch hier bestimmt er nach dem Terrain und der Aufstellung des Feindes, die sichtbaren und verborgenen Märsche und Stellungen, und notirt beide.

Sind nach den gegebenen Dispositionen Brücken zerstört, Defileen barikadirt, Lisieren der Dörfer und Wälder verstärkt, Dämme durchbrochen u. s. w.; so nimmt der Vertraute hiervon ebenfalls vollständige Kenntnifs, und theilt dem andern Theile davon so viel mit, als er in der Wirklichkeit sehen, oder späterhin durch Patrouillen erfahren würde.

Wenn diese Vorbereitungen getroffen worden sind, werden von beiden Seiten alle sichtbaren Truppen und die Linien der Vorposten aufgestellt; die vorgeschickten Patrouillen aber nur in den Fällen, wenn der Feind sie bemerken würde.

Jetzt beginnt das Spiel. Der Vertraute bemerkt in den ersten drei Rubriken der Verlusttafeln die Zeit des Anfangs des Manövers, (wir wollen annehmen $6^1/_2$ Uhr Morgens) und bestimmt wenn das Spiel beginnen kann.

Sind die Truppen noch so weit von einander entfernt, dafs es in den ersten Zügen nicht zum Gefecht kommen kann, so macht jede Partei mehrere Züge hintereinander, z. B. 5, 6 oder 10 etc., so dafs also die Bewegungen doppelt so viel Minuten dauerten.

Wird eine bisher verborgen gewesene Abtheilung im Laufe dieser Züge dem Auge des Oberbefehlshabers sichtbar, so mufs sie aufgestellt werden. Erreicht sie eine Patruille, so bestimmt der Vertraute, wie viel Züge vorüber gehen, ehe die Nachricht zu dem Punkte gelangt, auf dem der commandirende Officier sich aufhält, und die Truppenzeichen werden nicht früher aufgestellt, als nach Ausführung derselben.

Übersieht der Vertraute bei einer solchen Gelegenheit, dafs nach der Entdeckung einer Colonne die zunächststehenden Truppen-Führer nach eigenem Ermessen sogleich gehandelt haben würden, ohne die Anordnungen des Oberbe-

fehlshabers abzuwarten, so muſs der letztere für so viel Züge, als zur Mittheilung jener Nachricht erforderlich sein würden, seine Disposition dem Vertrauten mittheilen, der sie statt seiner ausführt.

Ist die bestimmte Anzahl von Zügen vorüber, so empfängt der Oberbefehlshaber die Meldung über die Bewegung des Feindes, und was hierauf von dem zunächststehenden Truppen-Führer angeordnet worden ist, und muſs, bevor er an den Plan tritt, dem Vertrauten das was er anordnen will, dictiren. — Hierbei wird eine Uhr zur Hand genommen, um zu sehen, wie viel Zeit zur Mittheilung der Meldung, dem zu fassenden Entschluſs und zur Ertheilung der Disposition nöthig war. Halb so viel Züge als Minuten vergangen sind, werden in Rechnung gebracht, und dazu wiederum die Zahl der Züge addirt, welche erforderlich sind, die gegebenen Befehle den Truppentheilen zu überbringen. Erst alsdann, wenn diese Züge vorübergegangen sind, werden sie den betroffenen Spielern mitgetheilt.

Will der Oberbefehlshaber sich selbst nach einem bedrohten Punkte begeben, um persönlich die erforderlichen Anordnuugen zu treffen, so wird abgemessen, wie viel Züge er bedürfen würde, um in der Carriere bis dahin zu gelangen, und erst, wenn diese vorüber sind, kann er mit den dort commandirenden Officieren Rucksprache nehmen.

Eine nothwendige und streng zu beobachtende Regel ist es also, daſs die Spieler einer und derselben Partei nicht mit einander sprechen. Alle Befehle, Meldungen und Vorstellungen gehen durch den Vertrauten, der darauf Rücksicht zu nehmen hat, wie viel Zeit hierzu erforderlich sein würde, und sie dem gemäſs veranschlagt.

Es wird hieraus ersichtlich, daſs auf die Dauer bei Mittheilung der Befehle, Rücksicht genommen ist, daſs die Überraschung wirklich statt finden kann, daſs es darauf ankömmt, denn Sinn einer Meldung schnell aufzufassen, bald zum Entschluſs zu gelangen, und seine Befehle deutlich und kurz mitzutheilen.

Wird daher das Spiel ohne Übereilung und von Hause aus streng nach den bestehenden Vorschriften von einem Officier eingeleitet, dem es an Erfahrung und Übersicht nicht mangelt, so dürfte dasselbe in mancher Hinsicht als eine unterhaltende Übung zu betrachten sein.

Es ist voraus zu sehen, daſs die dem Vertrauten auferlegten Pflichten, etwas schwer erscheinen werden; sie sind es aber nicht in dem Maſse, und der Umstand, daſs von der groſsen Anzahl von Officieren vieler Nationen, welche das Spiel kennen lernten, jeder die Funktion des Vertrauten hat übernehmen

können, überzeugt wohl hinreichend, daſs diese Rolle den bestehenden Regeln gemäſs durchzuführen sei. Dabei wird das Verhältniſs des Vertrauten im Laufe des Spieles durch die klare Übersicht, welche er über den Gang des Manövers gewinnt, interessant, und indem er sieht, wie seine Ideen aufgefaſst worden sind, auch belohnend und belehrend.

Kommen die Truppen ganz oder theilweise zum Gefecht, so kann nur ein Zug nach dem andern gemacht werden. Das Manöver zerfällt also in Abschnitte von zwei zu zwei Minuten. Es wird hierbei folgende Ordnung beobachtet: Beide Parteien machen ihre Bewegungen gleichzeitig; wenn diese geschehen, wird die Wirkung des Feuergewehrs erst auf einer, dann auf der andern Seite veranschlagt, der Erfolg der Angriffe mit der blanken Waffe entscheiden, und endlich der Verlust durch Auswechselung oder Abgaben der Steine ausgedrückt.

Über die Ausführung der Märsche, so wie über die Veranschlagung des Verlustes durch das Gefecht mit dem Feuergewehr und der blanken Waffe, wird im Nachfolgenden eine allgemeine Beschreibung gegeben werden; die Regeln für jeden speciellen Fall findet man aber nach dem Inhalts-Verzeichniſs.

Das Manöver würde nun in solchen einzelnen Zeitabschnitten nach und nach durchgeführt werden, bis der vorgesetzte Zweck des einen oder andern Theils erreicht wäre, und könnte alsdann nach dem Übereinkommen sogleich aufhören, oder wenn das Terrain vorhanden wäre, fortgesetzt werden.

Da es in der Idee des Manövers liegen kann, einen Terrainabschnitt nur eine gewisse Zeit hindurch gegen überlegene Kräfte des Feindes zu halten, so ist der Rückzug nicht immer die Anzeige eines fehlerhaften Manövers und des Verlustes der Partie.

Wer am natürlichsten, ruhigsten manövrirte, den Sinn der General-Idee am schnellste auffaſste, die einmal gegebene Disposition am consequentesten durchführte, das Glück zu benutzen, das Unglück auszugleichen wuſste, verdient vorzugsweise Beifall. Von Gewinnen und Verlieren in dem Sinne eines Karten- oder Brettspieles, ist also nicht die Rede.

Nachdem im Eingange gesagt worden, in welcher Art im Allgemeinen Raum und Zeit berücksichtiget worden ist, und wie ein Manöver mit dem Kriegs-Spiel auszuführen sei, erscheint es angemessen, im Allgemeinen anzugeben, wie die einzelnen Gegenstände des Apparats angewendet werden sollen, und worauf sich ihre Einrichtung gründet.

Die Truppenzeichen sind von Blei, in der Form kleiner Parallelepipeden,

und die beiden Parteien durch Farben unterschieden. Die Truppengattungen machen sich durch eine Bezeichnung, die mit denen auf militairischen Situations-Planen vollkommen übereinstimmt, leicht kenntlich.

Die Bataillons sind zu 900 Feuergewehren, also deployirt mit Einschluſs der Bataillons-Distance zu 250 Schritt, die Escadrons zu 150 Pferden, also zu 100 Schritt, die Batterien zu 8 Geschützen, also zu 200 Schritt Frontlänge bei der gröſsten Distance von 24 Schritt von Geschütz zu Geschütz, angenommen und dargestellt.

Ein starker Infanterie-Stein bildet 2 Compagnien in 150 Rotten, also ein halbes Bataillon.

Soll angedeutet werden, daſs Tirailleurs vorgezogen worden, so legt man die kleinen länglichten Streifen, welche auf allen Seiten gleiche Farben haben, vor die Bataillons-Massen; sollen sie wieder eingezogen werden, so nimmt man sie ganz vom Plane. Beides nach den unter §. 2. angegebenen Bestimmungen.

Leichte und schwere Cavallerie ist unter sich durch kleine Abzeichen und von der Infanterie und Artillerie durch die Form der Steine unterschieden. Soll ausgedrückt werden, daſs die Plänker-Züge vorgeschoben sind, so nimmt man hierzu die kleinen Pions, deren Beschreibung in §. 2. gegeben ist.

Die Artillerie besteht aus 12pfündigen, 6pfündigen Fuſs-, 6pfündigen reitenden-, und 7pfündigen Haubitz-Batterien. Jeder Stein drückt 4 Geschütze oder eine halbe Batterie aus, von denen 2 zusammen eine Batterie bilden. Hierzu kommen noch die Steine, auf denen die Munitions-Wagen gezeichnet sind, und von denen die schweren Batterien zwei, und die leichten ein Zeichen mit sich führen.

Diese Abtheilungen von halben Bataillons, ganzen Escadrons und halben Batterien, sind aber nur für den gewöhnlichen Gebrauch. In Fällen, wo Detaschirungen kleinerer Truppen-Massen erforderlich sind, kann man z. B. Feldwachen, Piquets, Patruillen von 25, 15 und 5 Mann ausdrücken, und hiezu die zu diesem Behuf jedem Apparate beigegebenen kleinen Pions, die sich ebenfalls durch Gröſse und Zeichnung unterscheiden, anwenden.

Zur Bequemlichkeit der Spieler sind die einzelnen Truppen-Figuren gröſser angefertiget als der Raum, den sie in dem Maſsstabe des Planes einnehmen würden, und man muſs daher annehmen, daſs dieses Zuviel dem Terrain angehöre. Jedoch läſst sich nach der bestehenden Einrichtung das Wesentliche, d. h. bei jeder beliebigen Marsch-Colonne die richtige Tiefe, und bei jeder Angriffsformation, die richtige Front angeben.

Welche Bezeichnung die Truppengattungen unterscheiden, und wie die verschiedenen Angriffsformationen mit den Truppenzeichen dargestellt werden, wird man in den speciellen Regeln nach dem Inhalts-Verzeichniſs leicht auffinden können.

Bewegung der Truppenfiguren.

Zur Bestimmung der Marschweiten dienen Maſsstäbe, auf denen der Raum genau und deutlich bezeichnet ist, den die verschiedenen Truppengattungen in den Gangarten, Schritt, Trab und Galopp in einem Zuge oder 2 Minuten durchlaufen können.

Soll nun ein Zug ausgeführt werden, so faſst der Spieler den angemessnen Raum für die Truppenarten, die er bewegen will, in den Zirkel, setzt die eine Spitze desselben an die Front des betroffenen Truppenzeichen, die andere in der Richtung, nach welcher die Bewegung geschehen soll, und rückt dasselbe nun ganz oder auch theilweise so weit vor, als die gemessene Distance es erlaubt.

Sollte z. B. eine deployirte und in 2 Treffen aufgestellte Brigade einen Zug vorgehen, so würde man mit dem Zirkel die auf dem Maſsstabe angegebene Marschweite für Infanterie abgreifen, und die Truppenzeichen so weit vorrücken, als die Spannung des Zirkels es angiebt.

Diese Marsch-Distancen geben natürlich nur die Grenze der Bewegung innerhalb zweier Minuten oder eines Zuges an, und man darf die Truppenzeichen niemals weiter ziehen, als sie es bestimmen; jedoch ist man nicht verbunden, die ganze Entfernung vorzugehen. So kann z. B. die Cavallerie in einem Zuge 600 Schritt im starken Trabe zurücklegen; wollte man sie aber in einem Zuge nur 400 Schritt vorziehen, so dürfte das ohne alle Umstände geschehen, jedoch würde alsdann angenommen, daſs diese Cavallerie nur einen Theil des Zuges marschirte, die übrige Zeit aber gehalten habe, oder einen verhaltenen Trab geritten sei. Die speciellen Gesetze über die Bewegungen der Truppenzeichen bei Reisemärschen, dem Defiliren, dem Deployiren, bei dem Angriff u. s. w. findet man ebenfalls in den Regeln nach dem Inhalts-Verzeichniſs.

Gefecht mit dem Feuergewehr.

Wer die Wirkung des Feuergewehrs bei Versuchen und Ubungen beobachtet hat, wird eingestehen, daſs die Resultate unter den ähnlichsten Verhältnissen sehr oft auffallend verschieden sind. Noch bedeutender werden sie im Gefecht, wo die gröſsere oder mindere Gemüthsbewegung so wie die Fehler bei Abschätzung der Distancen den Erfolg bedingen. Wollte man daher die Wirkung des Feuergewehrs für jeden Fall unabänderlich feststellen, so würde man zu den unnatürlichsten Berechnungen Veranlassung geben.

Es

Es würde möglich werden, den Erfolg mit Hülfe einiger Regeldetri-Exempel in Zahlen genau zu veranschlagen, ein Hauptargument würde für die Bildung der Reserve wegfallen, und diese also in vielen Fällen unterbleiben.

Mit dieser groſsen Unnatürlichkeit, würden sich Tausend andere einschleichen, und die auszuführenden Manöver würden mehr Rechenübungen als Gefechten ähnlich sehen. Nur wenn den Spielern nicht mehr und nicht weniger Mittel gegeben sind, den Ausgang eines Gefechts zu übersehen, als ihnen in der Wirklichkeit zu Gebote stehen, werden sie sich an die Maſsregeln binden, deren Zweckmäſsigkeit die Erfahrung oder die Einsicht zusichert, und hiermit gezwungen werden, ein Gefecht so einzuleiten und durchzuführen, als wie es im Ernst geschehen muſs.

Der Officier im Felde kann mit Wahrscheinlichkeit annehmen, daſs er dem Feinde bei einer guten Placirung seiner Geschütze, einen gröſsern Schaden zufügen, als selbst erleiden werde, daſs seine Überlegenheit an Feuergewehren ein günstiges Ergebniſs herbeiführen müsse, daſs die Wirkung gegen gedrängte Massen gröſser sein werde, als gegen Truppen, die auseinander gezogen sind u. s. w. in welchem Maſse sich aber diese Überlegenheit ausdrücken werde, kann er nur annäherungsweise veranschlagen.

Je dasselbe Verhältnis sollte er auch in dem ganzen Spiele gestellt werden, daher sind 12 Tafeln und zwar 6 für eine gute, und 6 für eine mindere Wirkung der Geschütze, und eben so viel für beide Fälle beim Gebrauch der Infanteriegewehre möglichst einfach entworfen, und auf Würfel geklebt worden.

Ist die Artillerie gegen ein freistehendes Ziel gut placirt, so entscheidet man den Erfolg mit dem Würfel, der die günstige Wirkung verspricht; im entgegengesetzten Falle mit dem ungünstigen. Sind die feuernden Schützen gedeckt, so bestimmt der günstige, sind sie frei aufgestellt, der ungüstige Würfel den Erfolg.

Hiernach sind also 2 Würfel für das Artillerierie- und 2 für das Infanteriefeuer eingerichtet, auf deren Tafeln man sehr leicht die Ergebnisse findet, die innerhalb der zwei Minuten eines Zuges stattgefunden haben.

Bei Veranschlagung der Wirkung ist im Allgemeinen auf folgende Art verfahren worden. — Der Verfasser hatte Gelegenheit, mehrere Jahre hindurch Versuchen beizuwohnen, oder die darüber aufgenommenen Verhandlungen zu lesen, die fast alle Feuerwaffen umfaſsten. Diese und die Ergebnisse der Versuche, aus

welchen Scharnhorst die Data zu seinem Werke „Wirkung des Feuergewehrs" schöpfte, wurden der Berechnung zum Grunde gelegt.

Bei dem Kartätschfeuer wurde angenommen, daſs jedes Geschütz in einer Minute 3 mal, bei dem Bogenschuſs 2 mal und bei dem Rollschuſs 3 mal feuern könne.

Da alle Erfahrungen übereinstimmen, daſs die Wirkung des Kartätschfeuers gegen Truppen sehr viel geringer ist, als gegen leblose zusammenhängende Ziele, so wurde zur Festsetzung des günstigen Erfolges, die aus Versuchen und Friedensübungen entnommenen Erfahrungssätze nur zur Hälfte veranschlagt.

Diese gröſste Wirkung findet man nun auf einer Seite des günstigen Würfels, auf zwei andern ist sie um $^1/_3$, auf einer um $^1/_2$ und auf zweien um $^2/_3$ vermindert angegeben.

Auf dem ungünstigen Würfel findet man auf einer Seite $^1/_2$, auf zweien $^5/_{12}$, auf einer $^1/_3$, auf zwei Seiten $^1/_5$ jener gröſsten Wirkung.

Bei dem nahen Bogenschuſs ist die Wirkung auf einer Seite gröſser angenommen worden, als die Mittelzahl der Versuche es ergeben, weil in einzelnen glücklichen Fällen, in denen man die Entfernung eines freistehenden Zieles ganz richtig abschätzt, und also eine gute Wirkung vorauszusetzen ist, noch der Umstand hinzutreten kann, daſs einige Kugeln und Granaten mehrere Leute zugleich beschädigen und auſser Gefecht setzen. Auf den übrigen Seiten so wie auf dem ungunstigen Würfel sind dagegen geringere Wirkungen angegeben.

Auch bei dem Rollschuſs ist die Wirkung auf dem günstigen Würfel bedeutend angenommen, auf den unvortheilhaften aber durch Division vermindert.

Bei Bestimmung der Resultate für verschiedene Kaliber und Geschützgattungen, so wie für das Infanteriegewehr und die Büchse wurden folgende Grundsätze beachtet.

Dem 12pfünder ist eine gröſsere Kartätschwirkung und eine gröſsere Schuſsweite eingeräumt als dem 6pfünder. Die Haubitzen haben eine geringere Kartätschwirkung; die Wirkung der Granate ist aber gröſser als die der Paſskugeln auf gleichen Entfernungen.

Die Wirkung der Büchsen auf sehr nahen Distancen ist weniger gröſser als die des gewöhnlichen Infanteriegewehrs, viel bedeutender aber auf Entfernungen von 300 bis 400 Schritt.

Zur Vereinfachung bei Berechnung des Verlustes wird derselbe in Verhältniſszahlen ausgedrückt, die man Points nennt. Bei der Infanterie in 3 Glie-

dern bedeutet ein Point 5 Mann, bei 2 geschlossenen Gliedern 3 Points 10 Mann, bei Tirailleurs 2 Points 3 Mann, bei geschlossener Cavallerie 2 Points 3 Reiter, bei der Artillerie 12½ Points 1 Geschütz. Hiernach würde ein halbes Bataillon von 450 Köpfen 90 Points enthalten. Ergeben nun die Würfel einen solchen Verlust, so würde aus der Linie, welche sich im Gefecht befindet, ein halbes Bataillon gegeben werden müssen.

Um diesen Verlust nicht von einem einzigen Bataillon zu nehmen, und dasselbe hierdurch sogleich auf die Hälfte zu reduciren, würde er in folgender Art zu repartiren sein.

Es sind dem Apparat in dem Kästchen mit der Aufschrift: „Auswechselungssteine" Infanteriezeichen beigegeben, welche kürzer als die gewöhnlichen sind, und von denen man zwei durch die Länge verschiedene Sorten bemerken wird.

Hat ein Bataillon $^1/_6$ oder 30 Points verloren, so wird ein Auswechselungsstein von der gröſsern Länge gegeben. Da dieser nun gröſser ist, so bemerkt man sogleich, daſs das Bataillon $^1/_6$ verloren habe, und man kann, indem jener Tausch bei 3 Bataillons eintritt, den Verlust von 90 Points angemessen vertheilen.

Ein Stein Tirailleurs gilt 15 Points, wenn der Verlust bei der geschlossenen Infanterie in Anschlag gebracht werden soll, und 60 Points wenn er in der Tiraileur-Linie statt gefunden hat, und ausgedrückt werden soll.

Wenn die Verlusttafel nach den in den Buchbindernachrichten gegebenen Bestimmungen gehörig eingerichtet ist, so bemerkt man 2 Hauptabtheilungen unter dem Titel Corps *A.* und Corps *B.* In der erstern wird der Verlust, den die einzelnen in den Verticalspalten genannten Truppengattungen des Corps *A.* und in der zweiten die des Corps *B.* erleiden, auf folgende Art bemerkt:

Neben jeder Zahl findet man ein kleines Loch, in welches die dem Apparat beigegebenen hölzernen Stifte passen. Zu Anfange des Spiels stehen sämtliche Stifte neben den Zahlen 1. Sobald nun die Wirkung des Feuergewehrs veranschlagt werden soll und nach dem passenden Würfel aufgefunden ist, werden die Stifte in den betreffenden Rubriken neben diejenige Zahl gesteckt, welche den Verlust ausdrückt, und damit so lange fortgefahren, bis sie die untersten Abtheilungen erreichen. Sobald dies erfolgt, wird nach der unter den Tafeln stehenden Erläuterung, von den im Gefecht stehenden Truppenzeichen ein Stein genommen oder gegen einen kleinen ausgewechselt.

Wenn man auf die Verlusttafeln blickt, so wird man unter andern 2 Rubriken bemerken, und zwar eine mit der Aufschrift „geschlossene Infanterie", eine

andere mit der „Tirailleurs"; kommt nun der vorher erwähnte Stift in der ersten durch die einzelnen Verluste auf 15, so muſs die betroffene Partei einen Tirailleurstreifen abgeben, und eben so, wenn durch Feuer gegen Tirailleurs der Stift in der 2ten Rubrick auf 60 gekommen ist. Hat der Vertraute 2 Trirailleurstreifen, so giebt er sie zurück und wechselt dagegen einen gewöhnlichen Stein da aus, wo er glaubt, daſs das Feuer am wirksamsten gewesen sei.

Die Cavallerie verliert nach einem Verlust von 60 Points eine Escadron oder einen Stein. Die Artillerie bei einem Verlust von 25 Points, 2 Geschütze.

Die gröſste Schuſsweite der Artillerie beträgt 1800 bis 2000, die der Infanterie 400 Schritt. Haben sich die Truppenfiguren hinreichend genähert, um das Gefecht mit einer oder der andern dieser Waffen beginnen zu können, so wird dasselbe im Allgemeinen auf folgende Art ausgedrückt:

Man ergreift den Maſsstab, der zu diesem Behuf vorhanden ist, und miſst bei dem Infanteriefeuer die Entfernung der gegenüberstehenden Truppen nach Schritten. Bei der Artillerie aber sieht man, ob die der Wirkung ausgesetzte Abtheilung sich im Bereich des Kartätsch - des wirksamen Bogen - oder des Rollschusses befindet. Man zieht hierbei nach den bestehenden Gesetzen in Erwägung, ob Ziel und Geschütz so gestellt sind, daſs man auf groſse oder geringe Wirkung rechnen könnte, und sagt dem Vertrauten, nachdem sie ausgemittelt worden, z. B.

> „eine 12pfündige Batterie mit groſsen Kartätschen gegen Infanterie bei guter Wirkung."

Der Vertraute ergreift den günstigen Würfel für Artilleriefeuer, sieht, welche Zahl links in der zweiten Stelle steht, und bemerkt sie in den Verlusttafeln. In ähnlicher Art wird verfahren, wenn unter andern Umständen, oder gegen andere Truppengattungen gefeuert wird. Die speciellen Regeln so wie die Erklärung der Würfel, findet man nach dem Inhaltsverzeichniſs.

Gefecht mit der blanken Waffe.

Der Ausgang eines Gefechts mit dem Bayonett oder einer Charge der Cavallerie wird bedingt durch die Spannung der geistigen, moralischen und physischen Kräfte des Fechtenden. In wie weit diese bei den Truppen vorhanden sind, welche man selbst führt, läſst sich zwar nicht genau veranschlagen, aber wohl fühlen; dagegen liegt es auſser dem Kreise der Möglichkeit, in voraus zu übersehen, in wie weit sie bei dem Feinde angeregt sind. Das Übergewicht derselben drückt sich erst in dem Augenblicke des Gefechts aus. — Nur mit Wahrscheinlichkeit, niemals mit Gewiſsheit läſst sich der Erfolg übersehen, und der

kluge Befehlshaber wird sich daher, wo die Umstände es nur irgend erlauben, für den günstigen und ungünstigen Ausgang vorbereiten. Wollte man daher mit dem Apparat ein ernstliches Gefecht natürlich und lebhaft nachgeahmt sehen, so müſste man die Spieler in die Lage versetzen, in welcher sie sich in der Wirklichkeit befinden.

Die Würfel welche man zur Bestimmung des Erfolges bei dem Gefecht mit dem Feuergewehr brauchte, wurden daher hier zur Entscheidung benutzt. Um aber den Erfolg auf eine angemessene Art der Wahrscheinlichkeit anzupassen, ist folgende Einrichtung getroffen:

Auf den 6 Seiten jedes Würfels wird man in der Mitte der Tafel schwarze oder weiſse Kreise bemerken. Der 1ste Würfel zur Entscheidung des Gefechts unter gleichen Umständen hat auf seinen 6 Seiten 3 schwarze und 3 weiſse Kreise. Greifen sich daher Truppen unter ganz gleichen Umständen mit der blanken Waffe an, so entscheidet der Vertraute mit dem 1sten Würfel, indem er in voraus bestimmt, welchen Theil die weiſsen und welchen Theil die schwarzen Kreise schlagen sollen.

Sind die Umstände nicht gleich, so wird nach Maſsgabe der Verschiedenheit einer der andern Wüfel genommen, bei denen die Anzahl der schwarzen zu der Anzahl der weiſsen Kreisen sich verhält.

Bei dem Würfel N°. I. — 1 : 1.
\- - - - II. — 3 : 2.
\- - - - III. — 2 : 1.
\- - - - IV. — 3 : 1.
\- - - - V. — 4 : 1.

Um die Verhältnisse von 3 : 2.; 3 : 1. und 4 : 1. auszudrücken, muſsten mehrere Seiten leer bleiben; fällt daher eine solche leere Seite, so wird der Wurf wiederholt.

Die speciellen Regeln geben genau an, welcher Würfel den Ausgang des Gefechts unter diesen oder jenen Umständen entscheiden soll. Im Allgemeinen gewinnt derjenige Vortheile für sich, welcher den Angriff zweckmäſsig mit Artillerie- oder kleinem Gewehrfeuer vorbereitet, gröſsere Truppenmassen als der Feind ins Gefecht führt, Terraingegenstände, welche sich zur Vertheidigung eignen, z. B. steil escarpirte Höhen, Dörfer, Städte, Dämme, Gräben, Wälder u. s. w. taktisch richtig besetzt, Überfälle zweckmäſsig einleitet und ausführt.

Das Gefecht mit der blanken Waffe, findet bei der Infanterie und Cavallerie sehr selten statt, denn nicht alle Angriffe mit dem Bayonett und Chargen der Cavallerie führen zu einem wirklichen Handgemenge und Kampfe. In der Regel zieht sich der eine oder andere Theil zurück, bevor noch eine hinreichende Annäherung stattgefunden hat, und die Verluste entstehen nur durch das Feuer während dem Vor- und Zurückgehen.

Je nachdem sich die Truppen also mehr oder weniger hartnäckig in solche Gefechte verwickeln, je lebhafter der Angriff, je hartnäckiger die Vertheidigung, je gröſser die Contenance der zurückkehrenden Truppen ist, um so gröſser oder geringer sind auch die Verluste, welche beide Theile erleiden.

Es sind daher auch in dem Spiele drei verschiedene Fälle angenommen, unter denen ein Rückzug eintritt. Man wird auf den Kreisen der 5 Würfel die Buchstaben *R. G.* und *T.* finden. Fällt bei der Entscheidung des Angriffes mit der blanken Waffe, ein Kreis mit dem Buchstaben *R.*, so drückt dies aus, daſs der geschlagene Theil nun zum Rückzuge genöthiget sei, d. h. daſs die Truppen sich geordnet und geschlossen zurückziehen, und der Verlust gering sei; fällt ein Kreis mit dem Buchstaben *G.*, so tritt für den geschlossenen Theil der weniger günstige Fall ein. — Die Truppen erleiden groſsen Verlust, ziehen sich nicht mehr ganz geordnet zurück und bedürfen mehr Zeit, um sich zur Vertheidigung und zu neuen Angriffen vorzubereiten.

Der dritte und ungünstige Fall wird durch den Buchstaben *T.* ausgedrückt. Der Rückzug des geschlagenen Theils artet in Flucht aus, der Verlust ist sehr bedeutend und es vergeht viel Zeit, ehe sich die Truppen wieder sammeln und zur Vertheidigung oder dem Angriff geeignet sind. Den Verlust welchen der geschlagene Theil erleidet, findet man unter den Kreisen der Würfel. Die erste Zahl deutet an, wie viel Points ein Stein der geschlagenen Infanterie, die zweite, wie viel ein Stein der geschlagenen Cavallerie verloren habe. Der Angreifende erleidet den Verlust durch das Feuergewehr des Gegners.

Bei Cavallerie-Gefechten, erleidet der Sieger $1/2$ des Verlustes, den der Würfel für den geschlagenen Theil angiebt.

Über alle einzelnen Regeln bei dem Gefecht mit der blanken Waffe wolle man sich nur nach dem Inhaltsverzeichniſs unterrichten.

Brückenschlagen.

Die Regeln über das Abbrechen, Wiederherstellen und Erbauen der Brükken; das Baricadiren der Defileen; Durchstechen der Dämme, Wege; Verstärkung

der Lisieren, sind an und für sich verständlich genug, und bedürfen keiner einleitenden Frklärung.

Es genügt diese Einleitung vollkommen, wenn es gelungen ist, ein allgemeines Bild des Spieles in so weit zu entwerfen, als dazu nöthig ist, um die Basis und den Geist desselben zu erkennen. —

Für diejenigen Spieler, welche den Apparat genau kennen, ist die Durchsicht der Einleitung entbehrlich, unumgänglich aber für diejenigen nöthig, welche denselben nur flüchtig, oder gar nicht gesehen haben.

Über die zweckmäſsige Anwendung des Spieles nur so viel:

Wenn der Apparat angewendet werden soll, um ein anschauliches und wahres Bild eines Manövers zu geben, so muſs dasselbe in folgender Art eingeleitet werden.

Einige Officiere müssen sich der genauen Durchsicht der Regeln unterziehen, und in dem Gebrauch der verschiedenen Gegenstände Fertigkeit su gewinnen suchen um späterhin die Vertrauten-Rolle zu übernehmen.

Sie müssen hierauf mit wenigen Truppen alle Auf- und Abmärsche, Stellungen, Angriffe, Vertheidigung der Terrainhindernisse etc. gegen einen markirten Feind durchmachen, und wenn dies einigemal geschehen ist, auf einem ganz offenen Terrain, ein Brigade-Manöver nach einer gegebenen Disposition von 2 andern Officieren so lange ausführen lassen, bis sie im Gebrauch des Apparats Fertigkeit gewonnen haben.

Nunmehr müssen sie kleine Manöver ausführen, bei denen die Truppen-Stärken nicht ganz gleich, und das Terrain etwas schwieriger ist.

Hier müssen nun schon verdeckte Stellungen und Märsche eingeleitet, und vor dem Manörer schriftliche Dispositionen entworfen werden.

Wenn diese Manöver 3 bis 4 mal mit Ordnung und Geläufigkeit statt gefunden haben, kann man gröſsere Truppenmassen wählen, die Aufgaben schwieriger stellen u. s. w.; wollte man gleich damit anfangen, so würde dies nur zu Verwirrungen führen.

Nächst dieser Einleitung wolle man die Regeln lesen, und zuletzt mit möglichstem Fleiſs das beispielsweise dargestellte Manöver durchnehmen, hierbei auf die eingetragenen Stellungen, Truppenzeichen setzen, und sie nach den vorgeschriebenen Zügen bewegen.

Auf diese Art muſs man zu einer klaren Ansicht des Spieles gelangen, und wird dasselbe leicht weiter verbreiten können.

Wird darauf gehalten, daſs alle Dispositionen bestimmt und klar gegeben, und die schriftliche Meldungen und Befehle deutlich abgefaſst werden, so lassen sich mit den Manövern des Spiels manche zweckmäſsige Übungen verbinden.

Übrigens dürfte man eine gewisse Fertigkeit im Lesen des Terrains so wie in dem Gebrauch der verschiedenen Truppengattungen zu einem Zweck gewinnen, so wie dies Spiel überhaupt zu mannigfaltigen Betrachtungen und zu interessanten Discussionen Gelegenheit giebt.

I. Abtheilung.

§. 1.

Die Plane welche dem Apparat jetzt und in der Folge beigegeben werden, sind nach guten Aufnahmen in der bei dem Königl. Preuſs. General-Stabe eingeführten Manier zur Darstelsung schiefer Flächen gezeichnet worden. Diese weicht von der Lehmannschen nur in so weit ab, als sie gestattet, auf das Bestimmteste die Neigungswinkel der Berge und Thäler abzulesen. Man findet ihre sehr einfache Scala, so wie einen Böschungs-Maſsstab in der untern Abtheilung des Truppenkästchen.

Beschreibung der Terrain-Darstellung und Bestimmung des Maſsstabes

Alle übrige Zeichen stimmen mit den allgemeinen gebräuchlichen überein, und bedürfen keiner Erklärung. Der Maſsstab, nach dem alle Gegenstände des Apparats ausgeführt sind, ist der $^1/_{8000}$ (1 Decimalzoll = 400 Schritt).

Die einzelnen Sectionen der Plane, müssen gut planirt und von einem geschickten Buchbinder auf Pappe geklebt werden, so daſs jedes Terrain in 4 bis 6 groſse Abtheilungen zerfällt. Die Dörfer, Städte, Wege, Wälder, Gewässer, Wiesen, Sümpfe, werden mit Wasserfarbe angelegt.

§. 2.

Die beiden entgegengesetzten Corps unterscheiden sich durch die Farbe; die Truppen des einen sind roth, die des andern blau gemahlt. Die geschlossene Infanterie, Pionier und Jäger sind auf den längern, die Cavallerie, die Munitions-Colonnen und die Brücken-Equipage auf den kürzern Steinen dargestellt. Die Tirailleurs werden durch die kleinen Streifen und die Plänker durch die kleinen Würfel bezeichnet, welche auf allen Seiten gleiche Farbe haben.

Beschreibung der Truppenzeichen.

Ein Stein geschlossene Infanterie *(Fig. 1.)* ist 75 Schritt breit und 125 Schritt lang, er bedeutet ein halbes Bataillon oder 2 Compagnien zusammen

von 450 Feuergewehren in 3 Gliedern aufgestellt. Zwei solche Steine zusammengenommen bilden also ein Bataillon von 900 Mann in 3 Gliedern.

Von den kleinen länglichten Streifen *(Fig. 2.)*, drückt jeder einen Tirailleurzug aus; jedes Bataillon hat also vier solcher Zeichen, welche aber nur dann auf den Plan gestellt werden, wenn ein Bataillon seine Schützen vorziehen will, sonst aber zusammen in einem Kästchen liegen.

Will ein Bataillon 2 Züge Tirailleurs auflösen, so werden 2 solche Streifen vor die Front gelegt; soll die Tirailleurlinie durch den 3ten Zug verlängert oder verstärkt werden, so wird der 3te Streifen in die Linie gesetzt; sollen endlich sämmtliche Tirailleurs schwärmen, so wird auch der 4te Streifen hingelegt. Wollte man noch mehr als ein Drittel des Bataillons z. B. bei Vertheidigung von Dörfern, Wäldern u. s. w. auflösen, so könnte dies auf folgende Art geschehen:

Wan wird in dem Apparat ein Kästchen mit der Aufschrift „Auswechselungs-Steine" bemerkten, in dem sich eben so wie Infanterie bezeichnet, 2 Sorten Steine, eine länger, die andere kürzer befinden.

Die erstern kürzer als die gewöhnlichen Infanterie-Steine *(Fig. 3.)* werden gebraucht um auszudrücken, daſs die geschlossene Masse des Bataillons um $^1/_6$, die andern *(Fig. 4.)* daſs sie um $^2/_6$ schwächer geworden sei. Hat also ein Bataillon $^1/_6$ Verlust erlitten, so wird einer von den beiden gewöhnlichen Steinen gegen einen der ersten Sorte *(Fig. 3)*, bei $^2/_6$ Verlust gegen einen der zweiten Sorte *(Fig. 4.)* ausgewechselt; bei $^3/_6$ oder $^1/_2$ Verlust ganz abgegeben, und eben so mit der andern Hälfte des Bataillons verfahren.

Soll nun von der gelchlossenen Masse des Bataillons $^1/_6$ mehr als das 3te Glied der Tirailleurs aufgelöst werden, so würde sie um $^1/_6$ geschwächt sein. Der Spieler wechselt daher einen Auswechselungsstein der 1sten Klasse *(Fig. 3.)* gegen einen gewöhnlichen ein, und hat dafür das Recht, noch 2 Züge oder 2 dünne Streifen in die Tirailleurlinie zu bringen. Will er sie noch mehr verstärken, so nimmt er den kleinsten Auswechselungsstein *(Fig. 4.)*, deutet dadurch an, daſs er seine Masse abermals um $^1/_6$ vermindere, und setzt ein Tirailleurzeichen mehr in die Linie; will er auſser dem 3ten Gliede die Hälfte des Bataillons auflösen, so legt er abermals einen Streifen hinzu, und giebt dafür den geschlossenen Stein des Bataillons ganz ab.

Die Auflösung des 3ten Gliedes wird also durch 4 Streifen, die jedes halben Bataillons durch 4, die des ganzen Betaillons durch 12 Streifen dargestellt.

Will man die Tirailleurs wieder einziehen, so werden sie ganz vom Plane genommen, und man bekömmt dafür die geschlossenen Steine zurück.

Bei der Auflösung des ersten $^1/_6$ des Bataillons, bekommt man einige Tirailleurs zu viel; dagegen aber nun eben so viel bei der Auflösung der nächsten beiden $^1/_6$ weniger, so daſs sich die Sache bei Auflösung des halben Bataillons vollkommen ausgleicht.

Die Auswechselungssteine hat der Vertraute; er giebt sie und stellt die andern dafür ein.

Die Zahlen, welche man auf jeden Stein bemerkt und zwar bei der Linieninfanterie die Arabische giebt das Regiment, die Römische das Bataillon an, zu welchem der Stein gehört.

Bei den Jägern giebt die Ziffer die N°. des Bataillons an.

Die Steine eines Bataillons haben also ganz gleiche Nummern, und dürfen mit andern nicht verwechselt werden.

Bei der Cavallerie unterscheidet man 4 verschiedene Zeichen:

Cürassier *Fig.* 5.
Husaren *Fig.* 6.
Dragoner *Fig.* 7.
Ulanen *Fig.* 8.

Die Ziffern geben an, zu welchem Regiment der Stein gehört.

Bei der Artillerie stellen die mit 2 kleinen Kanonen bezeichneten Steine die Geschütze, die mit einem kleinen Wagen bezeichneten die Munitionswagen dar.

Eine reitende Batterie *(Fig. 9.)* besteht aus 2 Steinen mit Geschützen und 1 mit Wagen.

Eine 6pfündige Fuſs-Batterie *(Fig. 10.)* eben so.

Eine 7pfündige Haubitz-Batterie *(Fig. 11.)* desgleichen.

Eine 12pfündige Batterie *(Fig. 12.)* aus 2 Steinen mit Geschützen und 2 Wagen. Die Ziffern und zwar die Arabischen geben die leichten, die Römischen die schweren Batterien an.

In dem Kästchen unter der Aufschrift: Posten, Plänker und Patrouillen, findet man Pions von anderer Form und Bezeichnung:

Fig. 15. Cavallerie-Abtheilungen von 21 Pferden und einem commandirenden Officier.

Fig. 16. Einen Unterofficier und 10 Pferde.

Fig. 17. Einzelne Reiter und Doppelposten der Cavallerie.

Fig. 18. Infanterie-Abtheilungen von 1 Officier und 25 Mann.
Fig. 19. Von 1 Unterofficier und 10 Mann.
Fig. 20. Einzelne Leute und Doppelposten der Infanterie.
Fig. 21. 2 Geschütze der reitenden 6pfünder.
Fig. 22. 2 6pfündige Geschütze, Fuſs-Artillerie.
Fig. 23. 2 Geschütze der 7pfündigen Haubitz-Batterien.
Fig. 24. 2 Geschütze der 12pfündigen Batterie.

§. 3.

Beschreibung des Maſsstabes und der Zirkel zur Bestimmung der Marschweite.

Der *(Fig.* 25.*)* abgebildete Maſsstab hat Abtheilungen von 100 zu 100 Schritt, welche durch Vertical-Linien angegeben sind, und auſserdem 5 durch Farben deutlich geschiedene Abtheilungen.

1*ste Abtheilung*, 200 Schritt: ein Zug bei Reisemärschen der Infanterie und aller solcher Colonnen, welche aus mehrern Waffengattungen zusammen gesetzt sind.

2*te Abtheilung*, 250 Schritt-Bewegung der Infanterie und Fuſs-Artillerie bei der Entwickelung zum Gefecht und im Laufe desselben.

3*te Abtheilung*, 600 Schritt: Trab der geschlossenen Cavallerie, reitenten Artillerie und der 6pfündigen Fuſs-Batterie, in wenigen Fällen.

4*te Abtheilung*, 800 Schritt: Galopp der geschlossenen Cavallerie und reiten-Artillerie, Charge der schweren Cavallerie, — Gangart für Adjutanten und Ordonanzen bei Mittheilung von Befehlen und Meldungen.

5*te Abtheilung*, 900 Schritt: Charge der leichten Cavallerie vom Trabe zur Carriere übergehend.

Auſser diesen Abtheilungen, welche sich durch die genannten rothen Haken deutlich unterscheiden, kommt noch die von 400 Schritt in Anwendung, wenn die 6- und 7pfündige Batterien mit dem Tau vor- oder zurückgehen, die 12pfündigen ins Feuer rücken und die Tirailleurs vorgezogen werden, oder einen Terrainabschnitt besetzen sollen.

Wie oft die Truppenzeichen sich in den raschen Gangarten bewegen dürfen, und wie weit diese auf schwierigem Terrain verkürzt werden, findet man in dem 3ten Capitel unter „*Regeln für die Bewegungen*".

Um jeden Streit zu vermeiden, der entstehen würde, wenn die Truppenzeichen in einem Zuge die angegebenen Grenzen der Bewegung überschreiten wollten, wird die Marschweite eines Zuges, Schritt, Trab, Galopp, in einen ge-

wöhnlichen Zirkel gespannt. Die eine Spitze des Zirkels setzt man an die Front der zu bewegenden Zeichen, die andere in der Richtung welche man einschlagen will; um die letztern dreht man den Zirkel und schiebt nun den Stein dicht an sie heran.

Werden ganze Linien vorgezogen, so hat man nur die beiden Steine des Flügels nach dem Zirkel zu bewegen, die andern aber mit ihnen zu alligniren. Bei Bewegung der Colonnen wird nur die Marschweite der Tete gemessen.

Wenn man sich ernstlich Mühe giebt, wird es sehr leicht, Fertigkeit in den kleinen Verrichtungen bei Bewegung der Truppenzeichen zu gewinnen, wodurch das Spiel abgekürzt und lebhafter wird.

§. 4.

Beschreibung der Maſsstäbe zur Abmessung der Schuſsweite.

Der Maſsstab zur Abmessung der Schuſsweite ist durch *Fig.* 26. abgebildet. Dieser Maſsstab, 2000 Schritt lang, hat durch Horizontallinien Abtheilungen von 100 zu 100 Schritt, auſserdem sind durch eine ihn in die Hälfte theilende Vertical-Linie 2 gleiche Räume geschieden.

Der linke enthält in schwarzen und weiſsen Abtheilungen die Schuſsweiten der 12pfünder und 10pfündigen Haubitzen, der rechte in rothen und weiſsen Abtheilungen die der 6pfünder und 7pfündigen Haubitzen.

Die 1ste Abtheilung für 6pfünder 400 Schritt, für 12pfünder 500 Schritt, zeigt die Weite des wirksamen Schusses mit kleinen Kartätschen; die 2te Abtheilung rechts von 400 bis 800 Schritt, links von 500 bis 1000 Schritt die wirksamme Schuſsweite mit groſsen Kartätschen; die 3te Abtheilung rechts von 800 bis 1200 Schritt die Entfernung für den wirksamen Bogenschuſs des 6pfünders, links von 1000 bis 1800 Schritt für den des 12pfünders; die 4te Abtheilung rechts von 1200 bis 1800, links von 1500 bis 2000 Schritt die Rollschuſsweite des 6- und 12pfünders. Bei der 10pfündigen Haubitze links und bei der 7pfündigen rechts ist die erste Abtheilung die Wirksamste, die zweite die gröſste Schuſsweite mit Kartätschen.

Die 3te Abtheilung giebt die Entfernung für den Gebrauch der kleinern Ladungen an.

Die 4te Abtheilung zeigt die Fntfernung des Rollschuſs und des Wurfes mit voller Ladung von 1200 bis 1800 für 7pfündige und von 1400 bis 2000 Schritt für 10pfündige Haubitzen.

Wenn eine abgeprotzte Batterie das Feuer beginnen will, so wird die zugespitzte Seite des Maſsstabes an die Front der Batterie gelegt und gegen die

dem Feuer ausgesetzten Truppen gerichtet. Der erste Blick ergiebt, in welcher Abtheilung sie sich befinden und es wird dem gemäſs gesagt: ich beschieſse die oder jene Cavallerie-, Infanterie-Abtheilung mit kleinen, groſsen Kartätschen, im Bogen u. s. w., worauf der Vertraute die Wahl des Würfels gründen wird.

Die Schuſsweiten der Infanterie werden ebenfalls mit diesem Maſsstabe gemessen, und in der runden Zahl 100 ausgesprochen.

Stehen nehmlich die feuernden Truppen nicht ganze 400, 300, 200 oder 100 Schritt von einander, so werden diese dennoch für voll angenommen und es wird dem Vertrauten z. B. gesagt: vier Steine gedeckte Tirailleurs gegen geschlossene Infanterie auf 300 Schritt, wonach er den erforderlichen Würfel wählen kann.

§. 5.

Beschreibung der Würfel (Tab. III. Fig. 50. 51. 52. 53. und 54.)

Über die Tendenz der Würfel hat die vorangeschickte Einleitung Auskunft gegeben, es bleibt also nur übrig, sie näher zu beschreiben.

Die 5 zu dem Apparat gegebenen Würfel sind durch Römische Ziffern *I. II. III. IV.* und *V.*, welche oben auf jeder Seite angebracht sind, unterschieden.

Bei dem Gefecht mit dem Feuergewehr wird N°. *I.* und *II.* zur Bestimmung der Wirkung des Infanteriegewehrs und der Büchse, N°. *III.* und *V.* zur Bestimmung der Wirkung der Artillerie angewendet.

Auf den ersten beiden Würfeln findet man auf jeder Seite zwei Reihen Zahlen, welche zuvörderst allein zu betrachten sind.

Die Zahlen in der ersten Stelle geben die Wirkung auf 100, die in der zweiten Stelle auf 200, die in der dritten Stelle auf 300, die in der vierten Stelle auf 400 Schritt an.

Der erste Würfel wird angewendet, um die Wirkung der geschlossenen Infanterie, und die der freistehenden Tirailleurs und Jäger zu entnehmen.

Wenn nun ein Stein geschlolossener Infanterie einen Zug hindurch Feuer geben will, die Distance gemessen und ausgedrückt ist, so wirft der Vertraute mit dem Würfel N°. *I.*, sieht auf die Zahlen der Colonne links und würde nun, wenn die Entfernung des Feuers z. B. 100 Schritt betrüge, die Zahl der zweiten Stelle entnehmen und diese auf den Verlusttafeln bemerken; und zwar wenn das Feuer gegen geschlossene Infanterie gerichtet wäre, in der Rubrik unter geschlossene Infanterie; wenn es Cavallerie betraf, in der unter Cavallerie u. s. w.

Geben mehrere Steine ein solches Feuer, so würde die auf dem Würfel

gefundene Zahl mit der Anzahl derselben multiplicirt und das Product in der vorhergegebenen Art bemerkt.

Feuert ein Stein freistehender Tirailleurs oder Jäger, so würde wiederum der *Iste* Würfel angewendet und aus der Zahlenreihe rechts, die für die gemessene Entfernung angegebene Zahl des Verlustes entnommen. Feuerten mehrere Steine, so würde diese Zahl mit der Anzahl derselben multiplicirt, das Product in Rechnung gebracht und in der Verlusttafel unter der Truppengattung bemerkt, gegen welche das Feuer gerichtet war.

Der Würfel N°. *II.* wird angewendet, wenn Jäger und Tirailleurs gedeckt stehen und also sicherer und daher mit gröſserer Wirkung feuern.

Die vier Zahlen in der Columne links, geben die Wirkung zweier Streifen Jäger, die in der Columne rechts, die zweier Streifen Tirailleurs auf 100, 200, 300 und 400 Schritt an.

Der Würfel N°. *III.* wird angewendet, wenn die Artillerie unter Umständen schieſst, die ihr eine günstige Wirkung versprechen.

Die Zahlen links ergeben den Erfolg des Feuers zweier Steine oder einer Batterie aus 6 Kanonen und 2 Haubitzen, die Zahlen rechts den einer Batterie von 8 Haubitzen oder zweier Steine.

In der Reihe links zeigt die erste Zahl den Erfolg des Feuers einer ganzen Batterie mit kleinen Kartätschen, die zweite Zahl den mit groſsen Kartätschen, die dritte den des Bogenschusses und die vierte den des Rollschusses.

In der Reihe rechts bedeutet die erste Zahl die Wirkung der Kartätschen einer Haubitzbatterie von 8 Geschützen auf 400 Schritt, die zweite auf 800 Schritt, die dritte der Granatwürfe bei kleinen Ladungen, die vierte die gröſste Wurfweite der Haubitzen.

Der *Vte* Würfel wird bei einer ungünstigen Stellung der Artillerie genommen. Die Zahlen auf demselben haben gleiche Bedeutung wie auf dem N°. *III.* Der Verlust durch Artillerie wird gleichfalls den beschossenen Truppengattungen in den betreffenden Rubriken der Verlusttafeln zur Last gerechnet.

Bei dem Kartätsch-Feuer der 12pfünder wird noch $^1/_4$ der Wirkung hinzugerechnet.

Bei Anwendung der Würfel zur Entscheidung des Gefechts mit der blanken Waffe abstrahire man von den vorgenannten beiden Reihen Zahlen, welche rechts und links auf jeder Seite des Würfels stehen und achte nur auf die schwarzen und weiſsen Kreise, so wie auf die darunterstehende Zahlen.

Der erste Würfel wird angewendet, wenn die Truppen unter gleichen Umständen schlagen; es befinden sich auf demselben 3 schwarze und drei weiſse Kreise, und der Vertraute hat daher zu bestimmen: ob weiſs oder schwarz den Angreifenden oder Vertheidigenden schlagen solle.

Wird für den Angreifenden weiſs gewählt, es fiele aber ein schwarzer Kreis, so wäre er geschlagen.

Der Würfel N°. *II.* wird angewendet, wenn sich die Wahrscheinlichkeit des Sieges wie 3 zu 2 verhält; es sind daher 3 schwarze, 2 weiſse und ein leeres Feld auf demselben. Fällt bei dem Wurf das letztere, so wird noch einmal geworfen, bis sich einer der beschriebenen Kreise zeigt.

Die schwarzen Kreise schlagen nun immer den im Nachtheil stehenden, die weiſsen Kreise den andern Theil.

Auf dem Würfel N°. *III.* befinden sich 4 schwarze und 2 weiſse Kreise, er drückt daher das Verhältniſs von 2 zu 1 aus.

Der Würfel N°. *IV.* hat für das Verhältniſs von 3 zu 1, 3 schwarze, 1 weiſsen und 2 leere Kreise.

Der Würfel N°. *V.* für das Verhältniſs von 4 zu 1, 4 schwarze 1 weiſsen und 1 leere Kreis.

In welchem Falle nun der eine oder der andere Würfel angewendet werden soll, findet man in den Paragraphen des 4ten Capitels. Nur wolle man bemerken, daſs von dem Würfel N°. *II.* bis inclusive *V.* die schwarzen Kreise immer denjenigen schlagen, der unter unvortheilhaften Verhältnissen fechten muſs.

Die Buchstaben *R. G. T.*, welche man abwechselnd in den schwarzen und weiſsen Kreisen bemerkt, geben an, unter welchen Verhältnissen sich die geschlagenen Truppen zurückziehen.

Wird der eine oder andere Theil durch einen Kreis geschlagen, auf welchen *R.* steht, so ist er zum Rückzuge genöthiget und erleidet für jedes halbe Bataillon oder für zwei Tirailleurstreifen, die er im Gefecht hatte, den Verlust, den die erste Zahl unter dem Kreise, und für jede Escadron den Verlust, den die zweite Zahl angiebt.

Hiernach würde der Verlust eines ganzen Bataillons das Doppelte und eines Regiments Cavallerie das Vierfache dieser Zahlen betragen.

Der Buchstabe *G.* bedeutet den ungünstigen Rückzug, bei dem der Verlust gröſser ist, und bei dem es mehr Zeit kostet, die Truppen wieder zu ordnen.

Der Buchstabe *T.* entscheidet, daſs der zurückgeworfene Theil total geschlagen und daſs der Rückzug in Flucht ausgeartet sei. Alle Truppen, welche Infanterie und Artillerie mit Erfolg angreifen, verlieren nach dem Würfel, der unter den bestehenden Verhältnissen die Wirkung entscheidet.

Bei Cavallerie-Gefechten erleidet die siegende Cavallerie die Hälfte des Verlustes der geschlagenen. In den Tafeln wird er wie bei dem Gefecht mit dem Feuergewehr bemerkt. Die kleinen Flammen, die man auf einer Seite des Würfels N°. *I.*, auf 2 Seiten des Würfels N°. *II.* und auf 3 Seiten des Würfels N°. *III.* bemerkt, beziehen sich auf das Anstecken der Dörfer und Städte durch Haubitzen-Feuer.

Über die Wahl der Würfel zur Entscheidung ob ein Dorf in Brand gerathen sei, sind unter Capitel 4. Bestimmungen gegeben.

Fällt bei dem Wurf eine Seite mit Flammen, so zeigt dies an, daſs die Absicht erreicht sei.

Nach dem jetzt Gesagten werden die Figuren 50, 51, 52, 53 und 54, welche die 6 Seiten jedes Würfels darstellen, mit ihrer Erklärung der Zeichen und Zahlen verständlich sein.

II. Abtheilung.

Regeln für die Anwendung des Apparats zur Darstellung eines Manövers.

Erstes Capitel.

Über Vorbereitung und Gang des Spieles.

§. 6.

Function des Vertrauten.

Die Rolle welche dem Vertrauten zugetheilt worden ist, geht im Allgemeinen aus der Einleitung hervor. Die nachstehend gegebenen Regeln, sollen seinen Wirkungskreis noch schärfer bezeichnen.

Der Vertraute hat die Verpflichtung, ein Spiel natürlich und interessant einzuleiten, und die Supposition und Kräfte so zu stellen, daſs die Lösung der Aufgaben beiden Theilen möglich wird.

Im Laufe des Spieles hat er darauf zu halten, daſs beide Theile mit Ordnung und nach den Regeln die Bewegungen ihrer Truppen ausführen und den Verlust zu veranschlagen. Ferner, daſs jedem der beiden Theile zur gehörigen Zeit die Nachrichten über verborgene Bewegungen des Feindes zugehen; endlich, daſs die verborgenen Märsche genau nach der Disposition ausgeführt werden, und daſs nicht mehr und nicht weniger Truppen aus einer verborgenen Stellung auftreten, als nach irgend einem Orte disponirt waren.

Er hat ferner darauf zu halten und wird in dem Kreise gebildeter Officiere, für welche das Spiel einzig und allein geschaffen ist, nur zu erinnern haben, daſs die Spieler einer und derselben Partei, welche sich auf verschiedenen Punkten des Planes befinden, nicht mit einander sprechen, sondern ihre wechselseitigen Mittheilungen und Befehle durch den Vertrauten überschicken, der sie zur

gehörigen Zeit überbringen wird. Das Spiel muſs so viel als möglich abgekürzt werden, daher muſs der Vertraute, wenn es nur irgend möglich ist vorschlagen, mehrere Züge auf einmal zu machen und nur da, wo sich hartnäckige Gefechte anspinnen, zur Ausführung einzelner Abschnitte zurückkehren.

Die General-Idee muſs es vollkommen motiviren, warum das beabsichtigte Manöver auf dem Terrain, dessen Darstellung man besitzt, stattfinden könne; jedoch darf darin nicht mehr aufgenommen werden, als dazu gehört, um die Spieler in den Gesichtspunkt zu stellen, aus welchem sie den Zweck ihrer Operationen zu betrachten haben.

Auſser dieser General-Idee, welche beiden Theilen mitgetheilt wird, erhält jeder der beiden Anführer nähere Nachrichten

1) über die Stärke seines Corps
   nach Bataillons,
   - Escadrons.
   - Batterien,
   bei letztern mit Bezeichung ihres Kalibers.
   Compagnien Jäger,
   - Pionier
   und Brücken-Equipage,
   mit Angabe der Anzahl von Potons oder Böcke.
2) Eine Übersicht der Bestimmung des Corps, so wie des Zweckes seiner Bewegungen, beides wenn man will, in Form eines Tagesbefehls, eines Briefes u. s. w.
3) Nachrichten vom Feinde, seiner Stellung und seiner Bewegungen. Von Allem so viel, als der Vertraute glaubt, daſs beide Theile unter den angenommenen Verhältnissen in der Wirklichkeit wissen würden.

Diese letztere Nachrichten theilt er

1. in solche, welche man durch Patrouillen erhalten hat,
2. in solche, welche mehr oder minder sichere Spione einziehen,
3. in solche, welche von Einwohnern, Reisenden und solchen Personen mitgetheilt werden, die ein weniger geübtes Auge haben, und besonders in Abschätzung der Truppenstärke leicht irren können.

Von diesen Nachrichten kann ein Theil vor Anfang des Manövers, ein anderer Theil im Laufe desselben eingehn, nur muſs der Vertraute hierzu schon im Voraus den Entwurf gemacht haben.

Die Erfindung eines solchen Manövers macht gewiſs eben so viel Vergnügen, als die Ausführung desselben, und der Vertraute wird am Schlusse eines Spieles gewiſs den freundlichsten Dank für alle Bemühungen gewinnen, wenn es ihm gelungen ist, ein interessantes Gefecht einzuleiten.

§. 7.

Eintheilung der Spieler.

Wenn die gegeneinander auftretenden Corps ungefähr 6 Bataillons, 8 Escadrons und einige Batterien stark sind, so ist ein Spieler auf jeder Seite nöthig, bei gröſserer Stärke der Truppen bedarf man mehrere und zwar bei 24 Bataillons und darüber mindestens drei, von denen der eine nach Übereinkunft oder Loos, das Oberkommando nimmt, den andern aber nach Willkühr ein angemessenes Commando übergiebt.

Sollen noch gröſsere Corps auftreten, so ist auch die Zahl der Spieler zu vermehren; jedoch hierbei folgendes zu beobachten:

Die Bewegung der Truppenzeichen kann auf jeder Seite höchstens von 4 Personen geschehen. Der Oberbefehlshaber und alle übrige Personen, welche noch an dem Spiel Theil nehmen wollen, dürfen nur die Geschäfte des General-Stabs-Officiers, des commandirenden Artillerie-Officiers u. s. w. übernehmen. Auch sind in solchen Fällen zwei Vertraute nöthig, von denen sich der eine nur mit den verborgenen Bewegungen und Stellungen der Truppen, der andere lediglich mit dem Verlust durch das Gefecht beschäftiget.

Dergleichen groſse Spiele können aber nur dann statt finden, wenn sämtliche Theilnehmer mit allen Details auf das Genauste vertraut sind, und in der Anwendung der einzelnen Gegenstände des Apparats hinreichende Fertigkeit gewonnen haben.

§. 8.

Verhältniſs der Spieler zu dem Vertrauten.

Der Vertraute ist im Laufe des Spieles Autorität, — seine Entscheidung gilt in allen Fällen und erst nach Beendigung des Spiels kann er in Anspruch genommen werden, wenn die Ansichten der Spieler mit den seinigen nicht übereinstimmte. So wie sich daher eine Gesellschaft von Officieren zur Ausführung eines Manövers nach der Idee eines ihrer Glieder entschlieſst, so spricht sie hiermit aus, daſs sie seiner Unpartheilichkeit und Kenntniſs der Regeln vertrauend, sich gänzlich den Anordnungen fügen wolle, welche er für nöthig erachtet und dieses sonst sehr peinliche Geschäft, durch Bereitwilligkeit und freundliches Entgegenkommen erleichtern werde.

Da man unter gebildeten Männern, welche sich freiwillig zu einer wissenschaftlichen Unterhaltung verbinden, nicht voraussetzen darf, daſs das Verhältniſs des Vertrauten von einer oder der andern Seite miſsverstanden werden könnte, so ist hier ohne sehr bestimmte Vorschriften nur darauf hingedeutet worden. Es genügt daher zu sagen, daſs, wer sich mit dem Spiel beschäftiget, zugleich dem Gesetz unterworfen ist.

1) der Entscheidung des Vertrauten zu folgen,
2) sich niemals anders als durch den Vertrauten mit seinen Mitspielern, welche über 1000 Schritt entfernt sind, zu verabreden,
3) die ersten und alle nachfolgenden Dispositionen für die freistehenden und verborgenen Truppen dem Vertrauten mitzutheilen. —

Nach Beendigung des Spieles, können von beiden Seiten Kritiken erfolgen; im Laufe desselben ist es durchaus verboten. Ist ein erfahrner Officier zugegen, so wird er das Spiel interessant und nützlich machen, wenn er sowohl die Idee als den Gang des Spiels beurtheilt und zu gemäſsigten Discussionen Veranlassung giebt.

Zweites Capitel.

Stellung der Truppen.

A. Stellung der Infanterie.

§. 9.

Infanterie in Linie zu 3 Gliedern.

Ein Stein wird mit der schmalen Seite an den andern gerückt, wie es *Fig.* 27. angiebt.

Die Distance von einem Bataillon zum andern beträgt höchstens 25 Schritt $= {}^1/_{16}$ Zoll.

§. 10.

Entwickelte Infanterie mit rechts- oder links-um.

Da die Tiefe einer solchen Colonne der Frontlänge gleich ist, wird diese Stellung eben so wie durch *Fig.* 27. bezeichnet.

§. 11.

Infanterie in Sections und Zügen mit Distance abgeschwenkt.

Auch diese Formation, bei welcher die Tiefe mit der Frontlänge übereinstimmt, wird nach der in den beiden vorangehenden Paragraphen gegebenen, und durch *Fig*. 27. erläuterten Stellung der Truppenzeichen ausgedrückt.

§. 12.

Infanterie in Sections aufgeschlossen.

Wenn Defileen von hinreichender Breite schnell passirt werden sollen, so pflegt man die Sections aufschliefsen zu lassen und verkürzt hierdurch die Colonne um einige Schritt. Eine solche Stellung wird ausgedrückt, indem man die breiten Seiten der Infanteriesteine an einander schiebt, so wie es *Fig*. 28. verdeutlicht.

Hier wird vorausgesetzt, dafs man vor dem Defilee einige Zeit gehalten, oder die Marschweite der Tete verkürzt habe.

§. 13.

Infanterie in Zügen aufgeschlossen.

Ein in Zügen aufgeschlossenes Bataillon, hat ungefähr eine Tiefe von 34 bis 37 Schritt. Zwei solche Bataillons nehmen daher einen Raum von 60 bis 75 Schritt ein. Will man daher mehrere Bataillons in dieser Formation aufstellen, so werden 4 Infanteriesteine auf einander gesetzt, wie es *Fig*. 29. verdeutlichet. Da man aber veranschlagen mufs, dafs die Glieder und Züge auf dem Marsch um etwas auseinanderrücken und dafs hier der Raum für Staabs-Officiers, Adjutanten, Spielleute und der Abstand vom vormarschierenden Bataillon, zuzurechnen sei; so kann man den Raum eines solchen Bataillons in der Bewegung auf 75 Schritt feststellen.

Da nun die Breite eines Infanteriesteines 75, die Länge aber 125 Schritt beträgt, so wird man um Colonne in geschlossenen Zügen auszudrücken,

1) wenn es darauf ankommt, die Truppen auf einen möglichst engen Raum zu stellen, 4 Infanteriesteine nach *Fig*. 29. auf einanderlegen,
2) wenn die Colonne aber längere Märsche machen und defiliren soll, 2 Steine auf einander legen und so drehen, dafs die breite Seite die Richtung der Bewegung rechtwinklich durchschneidet, *Fig*. 30.

§. 14.

In Sections aus der Mitte abmarschirt u. aufgeschlossen.

Zwei Steine werden auf einander gesetzt, die schmale Seite voran, *Fig*. 31.

§. 15.

Colonne nach der Mitte und Massen mehr als einem Bataillon.

Ein Bataillon nach der Mitte in Colonne formirt hat die Front einer Compagnie und 17 Schritt Tiefe.

Mit dem Truppenzeichen liefs sich diese Aufstellung nicht füglich anders

andeuten, als daſs man zwei Steine auf einander setzte, die schmale Seite aber als Front betrachtete und also dem Feinde zukehrte.

Die Distance mehrer Bataillons von einander beträgt genau 200 Schritt; die Bataillons des zweiten Treffens würden 150 Schritt von denen der ersten Linie gestellt, und hätten mithin, wenn man das Zuviel der Tiefe dem Terrain angehörend betrachtet, eine merkliche Distance von ungefähr 200 Schritt. 6 Bataillons in Colonne nach der Mitte in 2 Linien aufgestellt, zeigt *Fig.* 32.

Wenn die Bataillons-Colonnen zusammengezogen werden sollen, um grössere, vielleicht Brigademassen zu bilden, so werden 4 Steine auf einander gesetzt, und die einzelnen Haufen zusammen gerückt, wie es *Fig.* 32 angiebt.

§. 16.

Stellung der Tirailleurs.

So lange die Tirailleurs nicht vorgezogen werden, verbleiben die sie darstellende kleinen Streifen in einem Kästchen; sobald dies aber geschehen soll, legt man sie nach Umständen auf 100, 200 bis 300 Schritt vor die Zeichen der geschlossenen Infanterie.

Soll das ganze dritte Glied entwickelt werden, so kann man für jedes Bataillon 4 Streifen nehmen; will man aber einen noch gröſsern Theil des Bataillons auflösen, so muſs man nach der in §. 2. gegebenen Vorschrift die groſsen Infanteriesteine gegen kleinere auswechseln, um anzudeuten, daſs der geschlossene Theil des Bataillons sich vermindert habe.

Sollen endlich die Tirailleurs wieder eingezogen werden, so nimmt man sie ganz oder zum Theil von den Plan und legt sie zu den übrigen.

Für die Bataillons, welche zur Auflösung einer gröſsern Tirailleur-Linie den längern Stein einbüſsten, erhält man diesen wieder zurück, sobald jene eingezogen werden.

Fig. 34. zeigt 3 Bataillons mit vorgezogenen Tirailleurs.

Fig. 35. zeigt 3 Bataillons mit Tirailleurs in den Intervallen.

B. Stellung der Cavallerie.

§. 17.

In Linie zu 3 Gliedern.

Ein Stein dicht an den andern geschoben.

Ein Regiment von dem andern, 25 Schritt Distance. *Fig.* 36.

§. 18.

Marsch-Colonne zu zweien.

Ein Stein hinter dem andern, jedoch zwischen jeden 200 Schritt Raum, von 4 Steinen der letzte 400 Schritt von dem Vorhergehenden ab. *Fig.* 37.

§. 19.

Marsch-Colonne zu dreien.

Ein Stein hinter dem andern; jeder der 3 ersten mit einem Zwischenraum von 100, der letzte mit einem Zwischenraume von 200 Schritt. *Fig.* 38.

§. 20. 21.

Marsch-Colonne mit rechts- oder linksum das heifst zu Sechsen.

Mit ganzen und halben Zügen, jedoch mit Distance.

Ein Stein dicht an dem andern; die Front der Steine in der Richtung des Marsches, *Fig.* 39.

§. 22.

Marsch-Colonne in halben Zügen aufgeschlossen.

Ein Stein dicht hinter dem andern, von 4 Steinen aber einer oben aufgelegt. *Fig.* 40.

§. 23.

Marsch-Colonne in ganzen Zügen aufgeschlossen.

Zwei Steine über einander und an einandergerückt. *Fig.* 41.

§. 24.

Regiments-Divisions-Colonne.

Zwei Steine über einander, die Divisionen mit einer Distance von 100 Schritt; Front nach dem Feinde. *Fig.* 42.

§. 25.

Regiments-Colonne mit Escadrons-Front.

Vier Steine auf einander; die Front dem Feinde zugekehrt. *Fig.* 32.

§. 26.

Vorziehen der Blänker

In dem Kästchen, unter Aufschrift: „Blänker, Posten und Patrouillen", wird man die durch *Fig.* 17 verdeutlichten kleinen Pions finden. Will man nun das Vorziehen der Blänker andeuten, so werden 5 bis 6 solche kleine Pions vor die Front der Cavallerie gelegt.

C. Stellung der Artillerie.

§. 27.

Mit der Geschützintervalle von 18 bis 24 Schritt.

Ein Stein dicht neben dem andern. Haben die Batterien abgeprotzt, die Geschütze voran, im entgegengesetzten Falle abwärts vom Feinde gekehrt. *Fig.* 44.

§. 28.

Mit der Geschützintervalle von 7 bis 10 Schritt.

Zwei Steine auf einander und dicht zusammengerückt. Die auf- und abgeprotzte Batterie wie in §. 27. angedeutet. *Fig.* 45.

§. 29.

Ein Stein hinter dem andern; die Geschütze und Wagen abwärts von der Marsch-Direction. *Fig*. 46.

Mit rechts- oder linksum zu einem abgebrochen, zu zweien oder zu vieren jedoch mit der Distance zum Einschwenken.

§. 30.

Zwei Steine auf einander. *Fig*. 47.

Zu 2 Geschützen abmarschirt und aufgeschlossen.

§. 31.

Vier Steine auf einander. *Fig*. 48.

Zu 4 Geschützen abmarschirt und aufgeschlossen.

§. 32.

Vier Steine auf einander und 2 solche Colonnen zusammengerückt. *Fig*. 49.

Zu 8 Geschützen abmarschirt und aufgeschlossen.

§. 33.

Die Munitions-Wagen werden bei dem Beginnen des Gefechts hinter die ersten beiden Treffen der Cavallerie oder Infanterie 1000 bis 1500 Scritt von ihren Batterien aufgestellt. Im Laufe des Gefechts ergiebt sich nach dem Terrain ihr vortheilhaftester Standpunkt.

Stellung der Munitions-Wagen im Laufe des Gefechts.

Drittes Capitel.

Bewegung der Truppen.

§. 34.

Marschweite der Truppen unter verschiedenen Verhältnifsen in tabellarischer Übersicht.

Fälle.	Gröfste Marschweite während eines Zuges.	Auf d. Ebene od. über Höhen von 1 b. 5 Grad	Auf sumpfigen, moorigen Boden.	Wald.		Höhen.					Gehöfte, Gärten mit leichter Einzäunung.
				dichter.	lichter.	Ohne Weg.			Auf Wegen.		
						5 bis 10°.	10 bis 15°.	15 bis 35°.	15 bis 25°.	25 bis 35°.	
Auf Reisemär.	Der Infanterie, Fuſs-Artillerie und solcher Truppen, welche aus verschiedenen Truppengattungen zusammengesetzt sind	200	—	200	—	150	100	—	100	50	—
	Der schweren Cavallerie und reitenden Artillerie	300	—	250	—	150	100	—	100	50	—
	Der leichten Cavallerie	400	—	250	—	150	100	—	100	50	—
Im Gefecht.	Der Infanterie beim Angriff und dem Rückzuge wenn sie geschlossen bleiben will	250	—	250	—	150	100	—	150	100	—
	Der Infanterie, um irgend einen Punkt schnell zu besetzen, wobei sie aber nicht geschlossen bleibt, von 5 Zügen 2 .	400	—	400	—	300	200	—	300	200	200
	Der Tirailleurs, wenn sie irgend eine Stellung schnell einnehmen wollen, oder einen Angriff der Cavallerie zu befürchten haben, von 3 Züge jedoch nur 1	400	—	400	—	300	200	—	300	200	300
	Schwere Cavallerie beim Aufmarsch .	600	—	600	—	400	300	—	300	—	—
	- - - Angriff . .	800	—	—	—	600	—	—	—	—	—
	- - bei der Verfolgung .	800	—	600	—	600	400	25	400	50	—
	- - - dem Rückzuge .	800	—	600	—	600	400	25	400	50	—
	Leichte Cavallerie beim Aufmarsch . .	900	—	700	—	700	500	—	500	—	—
	- - - Angriff . .	900	—	=	—	700	—	—	—	—	—
	- - bei der Verfolgung u. dem Rückzuge	900	—	700	—	700	500	25	500	50	—
	12pfünder im Gefecht für gewöhnlich .	250	—	200	—	150	100	25	150	50	—
	In seltenen Fällen von 3 Zügen 1 . .	400	—	250	—	200	150	50	150	50	—
	6pfünder, und 7pfünder im Gefecht für gewöhnlich	250	—	200	—	150	100	50	150	100	—
	In seltenen Fällen von 6 Zügen 3 . .	400	—	300	—	250	200	50	150	100	—
	Mit dem Tau vor- oder zurückgehend .	300	—	—	—	200	150*)	—	—	—	—
	Reitende Artillerie in seltenen Fällen von 6 Zügen 2	900	—	600	—	600	400	50	150	100	—
	In allen übrigen Fällen folgt sie der geschlossenen Cavallerie	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	Cavallerie-Patrouillen	600	—	600	—	500	400	200	550	250	100
	Infanterie-Patrouillen	250	100	250	—	200	150	100	250	200	200
	Adjutanten, Ordonanzen wenn die Distance nicht über eine Meile beträgt .	900	—	800	200	800	600	400	700	150	400
	Wenn sie mehr als eine Meile beträgt .	700	—	700	100	600	300	200	500	100	200
	Ponton-, Train-, Munitions-, Laboratorien-	200	—	150	—	100	50	—	100	50	—
	Proviant- und Vorspannwagen . .	200	—	150	—	100	50	—	100	50	—

Hierbei muſs bemerkt werden, daſs es dem Vertrauten überlassen bleibt, da wo es nöthig scheint, diese Bestimmungen zu modificiren.

*) Nur aufwärts, jedoch nicht abwärts.

§. 35.

Allgemeine Anordnungen bei Märschen.

Wenn die Truppen in Bewegung gesetzt werden, sie mögen nun verborgen oder frei marschiren, so müssen im ersten Falle auf einem kleinen Brettchen, im letzten Falle, auf dem Plane, alle Colonnen in derjenigen Formation aufgestellt werden, in welcher sie vor- oder zurückgehen sollen.

Soll zu einer Marschordnung von geringerer Tiefe übergegangen werden, so darf nur die Queue der Colonne, den ganzen in der vorhergehenden Tafel angegebenen Raum durchlaufen, — die Tete aber entweder halten bleiben, oder nur geringere Entfernungen zurücklegen, als ihr eigentlich gestattet sein würde. Das Auge ergiebt sogleich, wenn die Tete wieder antreten kann.

Sind längere Märsche auszuführen, so wird der Vertraute nach den in der General-Idee ausgesprochenen Annahmen über Witterung, Wege und Festigkeit des Bodens die Bewegungen in jedem einzelnen Zuge verkürzen lassen.

Wo es nur möglich ist, müssen der Artillerie Wege angewiesen werden, und der Vertraute bisweilen daran erinnern.

§. 36.

Das Durchziehen durch Defileen, Veränderung des Abmarsches und Wiederherstellung desselben.

Die Breite der Chausseen muſs der Vertraute bestimmen, wenn sie nicht deutlich auf dem Plane gezeichnet sind, um hiernach die angemessene Formation der Marsch-Colonnen wählen zu können.

Auf allen groſsen Fahrwegen kann die Infanterie nur in halben Zügen oder Sections aus der Mitte, die Cavallerie nur mit rechts- oder linksum, die Artillerie nur zu zwei Geschützen marschieren.

Auf kleinen Feldwegen oder Dämmen, kann die Infanterie nur in Sections, die Cavallerie zu dreien und die Artillerie zu einem Geschütz marschieren.

Über groſse unbeschädigte Brücken kann die Infanterie in halben Zügen oder Sections aus der Mitte, die Cavallerie mit rechts- oder linksum, die Artillerie zu zwei Geschützen defiliren. Über kleinere und solche Brücken welche Aufzüge haben, die Infanterie in Sections, die Cavallerie zu dreien, die Artillerie zu einem Geschütz.

Die Formation, in welcher man durch Städte und Dörfer gehen kann, ergiebt der Plan.

Alle Thore können von der Infanterie nur in Sections, von der Cavallerie zu dreien, von der Artillerie zu einem Geschütz passirt werden. Barrieren mit einer doppelt so breiten Front.

Bei dem Defiliren durch Hohlwege ergiebt der Plan die angemessene Formation. Sollen Furthen passirt werden, so hat der Vertraute zu entscheiden, in welcher Breite dies geschehen könne, und ist deshalb zu befragen.

Die zu beachtenden Regeln, wenn aus einer in die andere Formation übergegangen werden soll, ergiebt der vorhergehende §.

§. 37.

Das Uebergehen über Ponton- oder solche Brücken, welche im Laufe des Gefechts flüchtig erbaut oder reparirt werden.

Die Infanterie kann sie nur in Sections, die Cavallerie zu dreien, die Artillerie zu einem Geschütz passiren, sämmtlich bei der geringsten Marschweite, nehmlich 200 Schritt in jedem Zuge.

§. 38.

Aufmärsche durch Wendungen, Einschwenken, Auflaufen und Deployiren.

Bei allen Aufmärschen kann die geschlossene Infanterie in jedem Zuge 250, die Fuſs-Artillerie 300, die reitende Artillerie und Cavallerie 600 bis 900 Schritt zurücklegen. Die Tete muſs entweder halten, oder ihren Marsch so lange verkürzen, bis sich die Abtheilung der Queue im Allignement befindet.

Ist das Terrain coupirt, auf dem die Aufmärsche statt finden sollen, so wird die Bewegung nach dem §. 34. verkürzt.

§. 39.

Vor- und Einziehen der Tirailleurs und Blänker.

Die Tirailleurs werden im Trabe, die Blänker in der Carriere vor- und eingezogen. Die Art, diese Bewegung auszudrücken, lehrt der §. 16. und 26.

§. 40.

Marschweite der Recognoscirungs-Patrouillen und kleinern Detachements überhaupt.

Obwohl sich kleinere Abtheilungen schneller bewegen können als gröſsere, so kosten dennoch die nothwendigen Vorsichtsmaſsregeln so viel Zeit, daſs man in jedem Zuge nur 200 Schritt für Infanterie- und 400 Schritt für Cavallerie-Patrouillen gestatten kann, wenn das Terrain nicht ganz offen ist, wo alsdann die gewöhnlichen Marschweiten angewendet werden können. Letzteres ist auch den vom Feinde angegriffenen, zurückgehenden Patrouillen gestattet.

§. 41.

Zeit zur Mittheilung der Befehle und Nachrichten.

Wenn die Distancen nicht über 2000 Schritt betragen, geschehen sich Mittheilungen in der Carriere, darüber hinaus gehen sie 700 Schritt in jedem Zuge.

Viertes Capitel.

Regeln für das Gefecht.

§. 42.

Allgemeine Bestimmungen für diejenigen Truppen, welche das Gefecht beginnen.

Die gegebene Disposition bestimmt, wo die Truppen das Gefecht beginnen, in welcher Richtung die verschiedenen Truppengattungen auftreten sollen, in welcher Reihefolge der Kampf einzuleiten sei u. s. w. Da aber alle diese Vorausbestimmungen mehr oder weniger durch die Gegenbewegungen und Unternehmungen des Feindes modificirt und auch nicht zu detaillirt ertheilt werden können, so muſs es den Befehlshabern einzelner Abtheilungen überlassen bleiben, im Sinne der gegebenen Dispositionen und nach Maſsgabe der eingetretenen Verhältnisse den zweckmäſsigsten Gebrauch von den ihm untergebenen Truppen zu machen.

Der Oberbefehlshaber darf daher im Laufe des Spieles die Bewegung mit denjenigen Truppen, deren unmittelbare Leitung er sich nicht von Hause aus vorbehalten hat, nicht übernehmen, sondern kann nur, wenn er sich an dem Orte des Gefechts befindet, seine Befehle mündlich und wenn dies nicht der Fall ist, schriftlich durch den Vertrauten ertheilen.

Eine zweite Bedingung, deren Erfüllung alle mit dem Apparat des Spieles auszudrückende Manöver natürlich gestattet, ist die klare und deutliche Erkenntniſs der Bestimmung verschiedener Waffengattungen, wenn sie zu einem Zweck in einander greifen sollen, ein natürlicher Gebrauch derselben und eine consequente Verfolgung des einmal erwogenen und gefaſsten Entschlusses.

Es wird daher vor Einleitung eines Gefechts von jedem Spieler deutlich erwogen werden müssen, wie und wozu er seine Truppen gebrauchen will, und ob das auszuführende Manöver auch in der Wirklichkeit stattfinden könnte.

Beinahe alle ältere und jüngere Officiere, welche das Spiel kennen lernten, haben diese Nothwendigkeit gefühlt und sich im Stillen Rechenschaft gegeben, ob ein beabsichtigtes Manöver durch Commandos-Signale u. s. w. werde stattfinden können und jeden Miſsbrauch gern vermieden, dessen Beschränkung die Zahl der Regeln vermehren, und von den Hauptsachen entfernen würde.

§. 43.

Infanteriefeuer unter günstigen und ungünstigen Verhältnissen.

Da das Terrain auf die Wirkung des Infanteriegewehrs in den gewöhnlichen Fällen fast gar keinen Einfluſs hat; so ist hier nur denjenigen Schützen ein Vortheil eingeräumt worden, welche gedeckt stehen, und ihren Schuſs mit gröſse-

rer Sicherheit und geringerer Gemüthsbewegung abgeben. Die Wirkung der gedeckten Jäger und Tirailleurs, entscheidet sich durch den günstigeren Würfel N°. *II.* der freistehenden durch den Würfel N°. *I.* Siehe §. 5.

§. 44.

Artilleriefeuer auf Truppen unter günstigen und ungünstigen Verhältnissen.

Die gröſste Wirkung, welche mit dem Würfel N°. *III.* nach §. 5. ausgedrückt wird, tritt ein

a) bei dem Kartätschschuſs

wenn das Terrain zwischen der feuernden Batterie und dem Ziel nicht wellenförmig sondern eben ist, und nicht über 10° steigt oder fällt,

b) bei dem Bogenschuſs

wenn man 200 Schritt vor oder hinter dem Ziel eine freie Aussicht hat,

c) bei dem Rollschuſs

wie bei dem Kartätschschuſs. —

Die schlechte Wirkung, welche mit dem Würfel N°. *V.* ausgedrückt wird, tritt ein

a) bei dem Kartätschschuſs

wenn sich zwischen der Batterie und dem Ziele Sümpfe, Seen, Moräste, Hecken etc. befinden, oder wenn das Terrain über 10° fällt oder steigt,

b) bei dem Bogenschuſs

wenn sich dicht vor dem Ziele Moräste oder Gewässer befinden, oder wenn das Terrain zwischen den Geschützen und dem Ziele über 20° steigt oder fällt; endlich wenn man hinter demselben keine freie Aussicht hat,

c) bei dem Rollschuſs

wie bei dem Kartätschschuſs.

§. 45.

Wirkung der Artillerie gegen Colonnen und 2 oder mehreren Treffen.

Die Wirkung des Kugelfeuers gegen Colonnen von mehreren Bataillons, Escadrons und Batterien, wird um $^1/_4$ höher als gegen Linien in Anschlag gebracht, die des Granatfeuers um $^1/_3$.

Sind 2 oder mehrere Linien so aufgestellt, daſs beide zusammen entweder im wirksamen Roll- oder Bogenschuſs stehen, so ist die Wirkung der gegen sie feuernden Artillerie durchgängig $^1/_4$ gröſser als sich nach dem Würfel ergeben hat.

Stehen dagegen die beiden Treffen so aufgestellt: daſs das erste sich im Kartätsch-Bereich, das andere aber noch auſser demselben befindet; oder steht

das erste in der Entfernung des Bogenschusses, das zweite aber über 300 Schritt und noch weiter von demselben entfernt, so findet diese Vermehrung nicht statt.

Wenn die Tirailleurs nicht weiter als 100 Schritt von ihren geschlossenen Massen entfernt sind, so erleiden sie $^1/_4$ des Verlustes den der Würfel gegen die ersteren ergeben hat.

§. 46.

Wirkung der Artillerie gegen Truppen welche in der Flanke beschossen werden.

Das Kugel- und Granatfeuer wird um $^1/_4$ höher in Anschlag gebracht, als es die Würfel ergeben.

§. 47.

Wirkung aller Feuerwaffen gegen Truppen welche gedeckt stehen.

Die Infanterie, welche die Lisieren der Wälder, Dörfer, Stadtmauern, Dämme und Gräben besetzt hat und sie vertheidigt, erleidet durch Gewehr- und Kartätschfeuer die Hälfte, durch Kugeln und Granatfeuer $^1/_3$ des gewöhnlichen Verlustes.

Der Verlust durch Kugeln, Kartätsch- und Gewehrfeuer hört gänzlich auf, wenn die Truppen 200 Schritt breiten Wald, ganze Dörfer, Städte, hohe Dämme, die nicht vertheidigt werden, zur Deckung benutzen.

Das Granatfeuer hingegen wird mit $^1/_3$ so lange in Anschlag gebracht, als man von der Stellung des Feindes Kenntniſs hat.

§. 48.

Wirkung der Haubitzen, wenn dieselben im Laufe des Gefechts zum Anzünden von Dörfern und Städten gebraucht werden.

Die Entfernung einer solchen Batterie von 8 Haubitzen von den zu bewerfenden Dörfern etc. darf nicht über 2000 Schritt betragen. Haben diese Dörfer gröſstentheils hölzerne Häuser, so wird jeder Zug mit dem Würfel N°. *I.* und zwar so lange geworfen, bis das Flammenzeichen fällt, welches anzeigt, daſs ein Gebäude in Brand gerathen sei. 5 Züge nach diesem Erfolge, wird mit dem Würfel N°. *III.* entschieden, ob sich das Feuer gefährlich verbreitet habe.

Fällt ein Flammenzeichen, so muſs der Feind die Straſsen des brennenden Orts in 10 Zügen verlassen.

Sind auf dem Plane massive Gebäude angegeben, so wird in 3 Zügen nur einmal mit dem Würfel N°. *I.* entschieden, ob eins der Häuser in Brand gerathen sei und nach 10 Zügen mit dem Würfel N°. *II.*, ob sich das Feuer gefährlich fortgepflanzt habe. Ist dies letztere der Fall, so müssen in 10 Zügen die Straſsen die in einem Arondissement von 500 Schritt Durchmesser um jenen Punkt herum verlassen werden.

Hat der Würfel entschieden, daſs sich das Feuer nicht gefährlich verbreite, so muſs mit dem Bewerfen so lange fortgefahren werden, bis ein zweites Gebäude in Brand geräth, worauf in der angegebenen Art mit dem Würfel N°. *II.* oder *III.* das Weitere entschieden wird.

Sind nicht 8, sondern nur 4 Haubitzen vorhanden, so wird im erstern Falle alle 2 Züge, im letztern alle 6 Züge mit den genannten Würfeln geworfen. Jede Haubitzbatterie, wenn sie nicht mehr als ihre gewöhnliche Munition mit sich führt, darf nur 50 Züge hindurch feuern.

Haben Truppen den beworfenen Ort besetzt, so muſs der Vertraute den Verlust mit $^1/_6$ der Granatwirkung des Würfels in Anschlag bringen.

§. 49.

Wirkung der Kanonen wenn man die Absicht hat, Bresche zu schieſsen.

Eine ganze Batterie von 6 Kanonen und 2 Haubitzen.

12pfünder 600 } Schritt abgeprotzt.
6pfünder 400 }

A. Gegen Mauern von bedeutender Stärke.

2 Züge ohne Erfolg.
3 Züge }
4 - }
5 - }
6 - }
7 - } entscheidet der Würfel N°. *I.*
8 - }
9 - }
10 - u. s. w. }

Fällt das Flammenzeichen, so wird dadurch angedeutet, daſs für jede Batterie eine Bresche su Stande gekommen ist, welche mit halber Zug-Breite passirt werden kann; sind 2 Batterien und mehr dazu bestimmt, entscheidet vom 4ten Zuge an, Würfel N°. *II.*

Sind die Batterien auf 800 bis 900 Schritt aufgestellt, so bleiben sie 6 Züge ohne Erfolg stehen, werfen alsdann aber wie auf resp. 600 und 400 Schritt.

B. Mauern von geringerer Stärke.

Gleich nach dem zweiten Zuge wird mit dem Würfel N°. *II.* geworfen und so fortgefahren.

§. 50.

Wirkung der Kanonen, um eine Brücke einzuschiefsen.

Wird, wie in dem §. 49 angegeben worden, entschieden, wenn die Brükken leicht von Holz erbaut sind.

Brücken von Stein können, wenn man dazu eine ganze Batterie verwendet, erst in 30 Zügen ganz ungangbar gemacht werden.

§. 51.

Berechnung und Veranschlagung des Verlustes.

Aus der Einleitung und dem §. 5. erhellt, wie der Verlust überhaupt auszudrücken sei; es ist daher hier nur noch folgende Bestimmung zu geben:

Da es nicht gleichgültig ist, auf welchem Punkte der Verlust ausgedrückt wird, so wird hiermit festgesetzt, dafs er auf die Truppen, welche sich wirklich im Gefecht befinden und in der ersten Linie stehen, zu repartiren sei, niemals aber aus dem zweiten Treffen oder der Reserve genommen werden könne, wenn sie nicht wirklich dem Feuer ausgesetzt waren. Alle nothwendig erscheinenden Modificationen dieser Regel können nur mit Genehmigung des Vertrauten eintreten.

§. 52.

Verfahren bei dem Gefecht mit der blanken Waffe.

Wenn ein oder der andere Theil die Absicht hat, einen Bayonett-Angriff oder eine Charge mit der Cavallerie auszuführen, so schiebt er die Front seiner Steine, wenn es der Mafsstab gestattet, dicht an die Front der Truppenzeichen seines Gegners und zwar in der Formation, welche er in diesem Falle für die zweckmäfsigste hält und über deren Darstellung das Capitel 2, hinreichende Auskunft giebt.

Dem Gegner, der mit dem Angreifenden zu gleicher Zeit zieht, wird gesagt:

„ich greife diese oder jene Ihrer Abtheilungen, Stellungen u. s. w. an."

Er erklärt darauf, entweder umzukehren, entgegen zu gehen oder stehen zu bleiben, worauf nun beide Theile ihre Züge ausführen.

Wird der Angriff angenommen, so wird mit dem angemessenen Würfel, über dessen Wahl die nachstehenden §. §. Bestimmungen enthalten, entscheiden, welcher Theil geschlagen worden ist, und in welchem Verhältnifs er den Rückzug antritt.

Feststellung der Begriffe über Rückzug, geschlagen und total geschlagen.

In Folge des Gefechts mit blanken Waffen ist der Rückzug des geschlagenen Truppentheils von verschiedener Art.

1ster Fall, wenn in den Kreisen auf den Würfeln der Buchstabe *R.* stehet.

Die geschlagenen Truppen kehren um, bewegen sich ruhig und geschlossen rückwärts und verlieren nicht bedeutend. Die betroffenen Abtheilungen sind unter diesen Umständen zum Rückzuge genöthiget, bedürfen 2 Züge, um sich zur Vertheidigung und drei Züge um sich wieder zum Angriff zu ordnen; ein Stein wird umgekehrt.

2ter Fall, wen in den Kreisen auf den Würfeln der Buchstabe *G.* steht.

Die geschlagenen Truppen machen Kehrt, nur ein Theil hält geschlossen zusammen, während das Übrige sich zerstreut; der Verlust ist bedeutender.

Die unter diesen Umständen geschlagenen Truppen (hier geschlagen genannt) bedürfen 3 Züge zur Vertheidigung, 6 Züge zum Angriff, zwei Steine werden umgekehrt.

3ter Fall, wenn in den Kreisen auf den Würfeln der Buchstabe *T.* steht.

Die geschlagenen Truppen kehren ohne Ordnung um, alles löst sich in Flucht auf. Die Truppen werden hier total geschlagen genannt, bedürfen 5 Züge um sich zur Vertheidigung zu ordnen und 10 Züge, um sich zu erneuerten Angriffen vorzubereiten. Sobald die Truppenzeichen wiederstandsfähig sind, wird ein Stein, wenn sie angriffsfähig sind alle zusammen wieder so aufgestellt, daſs man die gemalte Seite sieht.

Übrigens finde die Erinnerung Raum, daſs auch hier genau erwogen werden müsse, was man eigentlich mit dem Angriff will und wie derselbe am zweckmäſsigsten auszuführen sei.

§. 53.

Vorbereiten des Angriffes.

Ein Angriff, der durch Kartätschfeuer unter bester Wirkung vorbereitet wird, ohne daſs die Batterien einem ähnlichen Feuer ausgesetzt sind, verspricht folgende Vortheile.

1) Es ist nicht anzunehmen, daſs Truppen mehrere Minuten im wirksamsten Kartätschfeuer stehen bleiben werden, ohne vorwärts oder zurück zu gehen. Nur wenige Fälle dürfen hierin eine Ausnahme machen.

Wenn daher eine halbe Batterie gegen 1 Bataillon oder 2 Escadrons auf Kartätschschuſsweite auffährt, vortheilhaftes Terrain vor sich hat und nicht selbst ein wirksames Kartätschfeuer des Feindes leidet, so wird nach jedem Zuge mit Würfel N°. *II.* zum Nachtheil jener Truppentheile entschieden, ob sie stehen bleiben oder zurückgehen werden. Fällt eine der schwarzen Seiten des Würfels, so müssen sie zurückgehen, erleiden aber keinen andern Verlust, als den durch das Feuer.

Fällt die weiſse Seite so könen sie bis zum nächsten Zuge stehen bleiben, oder sogleich vorgehen, worauf die Entscheidung mit dem Würfel N°. *II.* in der vorhin angegebenen Art wiederholt wird.

Es wird daher das absichtslose Vorgehen und Halten im Kartätschfeuer vermieden werden. Soll gegen eine mit Geschützen verstärkte Linie ein ernstlicher Angriff unter günstigen Verhältnissen ausgeführt werden, so muſs man mit den angreifen Truppen Batterien in Verbindung setzen, von denen ein Theil die feindlichen Batterien beschäftigt, ein anderer Theil aber, wenigstens kurz vor dem Angriff ein oder zwei Züge Kartätschfeuer gegen die feindlichen Truppen richtet.

Das Gesagte schlieſst übrigens nicht die Möglichkeit aus, in dringenden Fällen auch unter nachtheiligen Verhältnissen, Gefechte einzuleiten.

2) Die Bataillons und Cavallerie-Divisionen, welche in der oben angegebenen Art Kartätschfeuer erhalten haben, entscheiden den Ausgang des Gefechts mit einem nachtheiligeren Würfel als sonst geschehen sein würde, so daſs alsdann statt des Würfels N°. *I.*, N°. *II.*, statt N°. *II.*, N°. *III.* u. s. w. genommen wird.

§. 54.

Gesetze zur Bestimmung des Eefolges bei ungleicher Stärke.

Wenn die Truppen, welche sich im Gefecht mit der blanken Waffe verwickeln, von verschiedener Stärke, die übrigen Umstände aber völlig gleich sind, so wird, wenn der eine Theil nicht mehr als $^1/_6$ stärker ist, mit dem Würfel N°. *I.*

über $^1/_6$ bis $^1/_4$ mit N°. *II.*
\- $^1/_4$ - $^1/_2$ - - *III.*
\- $^1/_2$ - 1 - - *IV.*
\- 1 - $1^2/_3$ - - *V.*

entschieden.

Ist die Überlegenheit noch gröſser, so muſs sich der schwächere Theil ohne weiteres zurück ziehen. Sind die Umstände ungleich, z. B., ein Bataillon ohne Deckung in der Ebene mit einer halben Batterie aufgestellt würde von zwei anderen gleichzeitig angegriffen, welche keine Artillerie mit sich führten, so würde, wenn nach §. 53. entschieden worden, daſs ein Gefecht mit der blanken Waffe stattfinden könnte, nunmehr nicht der Würfel N°. *IV.*, sondern nur der N°. *III.* entscheiden, wobei jedoch immer noch vorausgesetzt wird, daſs diese Bataillons nicht gerade auf die Batterie losgehen, sondern so manövriren werden, daſs die

Massen dem Bataillon entgegen rücken, während die Batterie durch vorgezogene Tirailleurs beschäftiget wird. Wäre die halbe Batterie auf der andern stärkern Seite, so würde nicht nur Würfel N°. *IV.*, sondern N°. *V.* genommen werden müssen, u. s. w.

§. 55.

Bewegung der Truppen in der Angriffsweite des Feindes.

Seitenbewegungen der Cavallerie in der Angriffsweite eines Zuges, führen den Gebrauch eines nachtheiligen Würfels herbei, wenn sie nämlich während der Ausführung derselben einen Choc erleidet. Zu dergleichen Seitenbewegungen wird das Deployiren und Aufmarschiren mitgerechnet, wenn nämlich die Front der zu entwickelnden Linie der Entfernung vom Feinde gleich ist, oder sie sogar übertrifft.

Wenn sich Cavallerie auf 400 Schritt der feindlichen Infanterie nähert, und diese zu Bewegungen gezwungen wird, so entscheidet im darauffolgenden Angriff ein günstigerer Würfel als in gewöhnlichen Fällen zum Vortheil der Cavallerie.

Wenn Infanterie auf 200 Schritt der feindlichen gegenüber steht, welche aus Sections und Reihen zu irgend einer Angriffsformation übergehen will, so entscheidet ebenfalls ein vortheilhafterer Würfel für den Angreifenden.

§. 56.

A. Cavallerie.

Verhältniſs bei dem Angriff gegen die Front, die Flanken und den Rücken des Feindes.

Die Cavallerie kann in Flanken und Rücken angegriffen werden, wenn sie stehen bleibt, oder während des Rückzuges dem Handgemenge nicht entgehen kann.

Ein Flanken- und Rücken-Angriff setzt daher Überraschung voraus: das heiſst, es muſs die Möglichkeit einer Überflügelung dem Betheiligten entgangen sein, weil er sich sonst schon früher zurückgezogen oder eine andere Stellung eingenommen haben würde. Soll daher eine Überflügelung ausgeführt werden, so muſs man so manövriren, daſs die Seitenangriffe die Rückzugslinie des Gegners in einem Punkte durchschneiden, bevor er ihn erreicht haben kann.

Jedes Bataillon und jede Escadron welche in Flanken und Rücken angreifen kann, gilt doppelt. Nach Maſsgabe der sich ausdrückenden Überlegenheit wird derjenige Würfel angewendet, welchen §. 54. bestimmt.

B. Infanterie.

Die Infanterie tritt in dieses Verhältniſs nur dann, wenn die Flankenangriffe gegen deployirte Linien oder Marsch-Colonnen treffen, und wenn die angreifende Cavallerie von dem Augenblick ihrer Entdeckung nicht über 600 Schritt, die Infanterie nicht über 300 Schritt zu durchlaufen hat, bevor sie die Flügel erreicht.

C. Artillerie.

Fuſs-Batterien von einem halben Bataillon oder einer halben Escadron in Flanken und Rücken angegriffen, sind verloren. Gegen reitende Artillerie muſs wenigstens ein halbes Bataillon oder eine Escadron abgeschickt werden.

§. 57.

Verhältniſs des Angriffes in Linien gegen Colonnen.

A. Ein Bataillon nach der Mitte in Colonne.

Von 3 bis 4 Escadrons ohne Vorbereitung angegriffen Würfel N°. *II.*

Von 2 Escadrons Würfel N°. *III.*

- 1 - - - *V.*

zum Nachtheil der Cavallerie. Eine gröſsere Anzahl von Escadrons gestattet nur die öftere Wiederholung der Angriffe.

B. Brigademasse oder Colonne aus mehr als einem Bataillon.

Jedes Bataillon von 2 Escadrons, also 6 Bataillons von 12 Escadrons angegriffen, Würfel N°. *III.* zum Nachtheil der Cavallerie. Hierbei muſs bemerkt werden, daſs die Cavallerie, wenn ihre Angriffe gegen Infanterie nicht gelingen, niemals für total geschlagen betrachtet werden darf, sondern wenn selbst der Buchstabe *T.* im Kreise stand, nur so, als wäre sie zum Rückzuge genöthiget, angesehen wird; es müſste denn geschlossene Cavallerie von wenigstens der Hälfte ihrer Stärke vorhanden sein, die sie zwei Züge verfolgen könnte.

Es ist übrigens nicht nöthig, alle 12 Escadrons zu gleicher Zeit an die Front der Brigademassen zu schieben, sondern man kann sie in mehrere Treffen formiren und eins nach dem andern angreifen lassen, nur muſs diese Stellung in mehrere Treffen noch vor dem Angriff beendigt sein. Jede Linie entscheidet ihre Angriffe durch den Würfel. N°. *III.* Sind statt 12 nur 8 Escadrons vorhanden, so wird mit dem Würfel N°. *IV.* entschieden; sind nur 4 vorhanden, mit dem Würfel N°. *V.*

C. Deployirte Linien der Infanterie, die nicht flankirt werden können.

Drei bis vier Escadrons gegen jedes Bataillon vorgeschikt, Würfel N°. *III.* zwei Escadrons N°. *IV.*, eine Escadron N°. *V.* Wird die Infanterie geschlagen, so ist sie ohne Rücksicht auf den Buchstaben, der in dem Kreise steht, für total geschlagen zu betrachten. Die Art des Rückzuges der Cavallerie entscheidet der Buchstabe des Würfels. Kann die deployirte Infanterie flankirt werden, so kommen die Regeln des §. 56. in Anwendung.

D. Infanterie in Linie von Bataillonsmassen angegriffen.

Bei gleicher Stärke entscheidet Würfel N°. *I.*, bei ungleicher, der Würfel welcher nach §. 54. genommen werden muſs.

E. Infanterielinien welche gegen gleiche Formation den Angriff ausführen.

Bei gleicher Stärke Würfel N°. *I.*, bei ungleicher nach §. 54.

F. Infanterielinien gegen Colonnen.

Bei gleicher Stärke Würfel N°. *I.* In allen drei Fällen werden die Linien, welche geworfen worden, für geschlagen angesehen, wenn auch der Buchstabe *R.* in einem der Kreise nur den Rückzug angedeutet haben sollte.

G. Massen von mehreren Bataillons-Colonnen.

Bei gleicher Stärke Würfel N°. *II.* zum Vortheil der Bataillonsmasse. Gelingt der Angriff nicht, so werden sie als geschlagen betrachtet, wenn der Buchstabe *R.* und für total geschlagen, wenn der Buchstabe *G.* oder *T.* im Kreise steht. In jedem Fall aber für total geschlagen, wenn sie während des Rückzuges von Cavallerie verfolgt werden sollten.

§. 58.

Einfluſs des zweiten Treffens auf den Gang des Gefechts und dessen Eentscheidung.

A. Bei der Cavallerie.

Die angemessene Entfernung des zweiten Treffens fällt zwischen 4 bis 600 Schritt.

Cavallerieabtheilungen mit Beachtung dieser Distance in 2 Linien formirt, gewinnen folgende Vortheile:

1) Die erstere Linie allein kann niemals in Flanke und Rücken angegriffen werden; es treten daher die in §. 56. angegebenen Vortheile nicht in Anwendung, sondern es wird nur die Anzahl von Escadrons gezählt, welche die Front erreichen. Dehnt sich hingegen der Flankenangriff auch auf das zweite Treffen aus, so tritt diese Modification nicht ein.
2) Wird das erste und darauf auch das zweite Treffen geworfen, so treten beide nur in das Verhältniſs der zum Rückzug genöthigten Truppen (siehe §. 5.), wenn auch die Buchstaben in den Kreisen der Würfelflächen nachtheiligere Fälle entschieden hatten.

   Erst wenn das erste Treffen zum zweiten mal geschlagen worden, wird der Verlust und der Rückzug nach den Buchstaben *R. G.* oder *T.*, wie sie auf der gefallenen Seite des Würfels stehen, in Anschlag gebracht.

3) Wird die erste Linie, einer in zwei Treffen aufgestellten Cavallerie von der feindlichen geworfen, welche keine Reserve in dem Treffenverhältniſs hat, und kann die erste sich mit der zweiten Linie in dem nächsten Zuge nach dem erfolgten Angriff auf sie werfen, so wird mit dem Würfel N°. *III.* zum Vortheil der zweiten Linie entschieden. Ist sie geworfen und kann einen Zug verfolgt werden, so tritt sie in das Verhältniſs total geschlagener oder gänzlich zerstreuter Truppen; siegt sie auch unter diesen nachtheiligen Umständen, so muſs sie einen Zug stehen bleiben, um sich zu ordnen und kann erst dann ihre weitere Bewegungen fortsetzen.

4) Werden zwei Treffen von überlegener Cavallerie aber in einer Linie angegriffen, so bringt man auf beiden Seiten nur diejenigen Escadrons in Rechnung, deren Fronten sich unmittelbar berühren.

5) Wird eine in zwei Treffen aufgestellte Cavallerie von einer in Linie formirten angegriffen, welche nur so viel Escadrons oder noch weniger zählt als im ersten und zweiten Treffen stehn, so wird das zweite Treffen dergestalt in Rechnung gebracht, daſs man für jede zwei Escadrons, welche in der zweiten Linie stehn, eine zu der in der ersten Linie befindlichen addirt, und hierauf die Wahl der Würfel gegründet.

Ist das zweite Treffen nicht in der vorgeschriebenen Distance von 400 bis 800 Schritt, sondern näher aufgestellt, welcher Grund auch vorhanden sein sollte, so fallen alle diese Vortheile nicht nur weg, sondern der Rückzug des erstern führt auch den des andern Treffens herbei.

Ist die Distance gröſser als 800 Schritt, so verliert das zweite Treffen seinen Einfluſs und die Gefechte werden so ausgeführt, als wäre die erste Linie ohne Reserve.

6) Bei der Infanterie soll das zweite Treffen von dem ersten nicht unter 150 und nicht über 400 Schritt entfernt sein. Ist hierauf geachtet, so gewinnt man folgende Vortheile: Angriffe gegen einen Feind der in einer Linie ohne Reserve steht, werden mit einem günstigern Würfel entschieden als sonst geschehen sein würde, und zwar für N°. *I.* N°. *III.*, für N°. *II.* N°. *IV.* u. s. w.

Ist ungeachtet dieser nachtheiligen Verhältnisse derjenige Theil geschlagen, welcher in zwei Treffen formirt war, so betrachtet man ihn nur als zum Rückzuge genöthigt, ohne Rücksicht auf die Buchstaben in den Kreisen des Würfels.

Sind sowohl bei der Cavallerie als bei der Infanterie beide Treffen nach obigen Bestimmungen aufgestellt, so entscheidet sich das Gefecht in folgender Art:

Wenn das erste Treffen geschlagen ist, so wird es als zum Rückzuge genöthiget angesehen; wird aber auch das zweite Treffen nach einem erneuten Angriff geworfen, so wird Verlust und Zeit nach den Buchstaben in den Kreisen der Würfel veranschlagt. Bei dem dritten Angriff auf das einmal geschlagene Treffen, kommt §. 61. in Betracht.

Sind mehr als zwei Treffen aufgestellt, so giebt dies keinen andern Vortheil als die Möglichkeit, die Angriffe öfter zu wiederholen.

Hierbei ist überall gleiche Stärke angenommen; sind die Kräfte ungleich, oder hat das Kartätschfeuer Einfluſs u. s. w., so werden die gegebenen Regeln modificirt und nach der Bestimmung des Vertrauten, der angemessene Würfel genommen.

§. 59.

Verfolgung nach dem erfochtenen Siege.

Jede Cavallerielinie die eine glückliche Charge ausgeführt hat, muſs einen Zug stehen bleiben und kann erst nach Verlauf desselben mit der halben Marschweite verfolgen; die leichte Cavallerie in dem ersten Zuge nach dem Angriff 500, in dem zweiten und dritten Zuge 900, im vierten und allen übrigen Zügen nur 600 Schritt; die schwere Cavallerie in dem ersten Zuge 400, in dem zweiten 800, in dem dritten und allen übrigen nur 600 Schritt.

Haben die Linien, welche den Angriff ausführten, Flügelcolonnen, welche nicht ins Gefecht verwickelt worden sind, so können diese gleich in dem ersten Zuge in der Marschweite von 800 Schritt zur Verfolgung benutzt werden.

Der Rückzug der geworfenen Cavallerie geschieht zwei Züge im Galopp die übrigen im Trabe; will sie schnellere Gangarten wählen, so wird sie für geschlagen angesehen, wenn sie zum Rückzuge genöthiget war; und für total geschlagen oder zerstreut, wenn sie nur geschlagen war.

Die Infanterie, welche gesiegt hat, muſs einen Zug stehen bleiben, wenn der Feind den ganzen Verlust erleiden soll; verfolgt sie ihn früher, so wird er nur mit der Hälfte in Anschlag gebracht.

Der Rückzug der geworfenen geschlossenen Infanterie geschieht in der Marschweite von 250 Schritt; will sie eine schnellere Gangart wählen, 500 Schritt. In dem letzten Falle aber wird sie statt zum Rückzug genöthiget, für geschlagen angesehen u. s. w.

Wird sie während des Rückzuges mit Kartätschen unter besserer Wirkung beschossen, oder erreicht sie die verfolgende Cavallerie früher, als Reserven sie aufnehmen können, so geht sie vom geordneten Rückzuge zum zweiten und vom zweiten zum dritten ungünstigen Falle über. Tirailleurs welche geschlagen werden, können zwei Züge hindurch ohne allen Nachtheil 400 Schritt im Trabe zurück gehen.

§. 60.

Richtung des Rückzuges.

Die Richtung des Rückzuges ist nur dadurch beschränkt, daſs die Truppen welche genöthiget sind, sich oblique zurück zu ziehen, länger in der Nähe des Feindes bleiben und also erneuerten Gefechten mit den verfolgenden Truppen ausgesetzt sind, und daſs alsdann die für diesen Fall in §. 59. gegebenen Regeln Anwendung finden werden.

§. 61.

Das Durchziehen geschlagener Truppen durch ihre Reserven.

Wenn sich total oder in Flucht geschlagene Truppen durch ihre Reserven ziehen und diese in den beiden nächsten Zügen angegriffen werden, so wird statt mit Würfel N°. *I.* mit N°. *II.*, statt mit N°. *II.* mit N°. *III.* u. s. w. entschieden.

Erfolgt der Angriff erst im dritten oder einem spätern Zuge, so findet diese Regel nicht mehr Anwendung.

§. 62.

Wiederholte Angriffe auf schon geschlagene Truppen.

Der Vertraute muſs alle total geschlagenen Truppen, d. h. ihre Regiments- Bataillons- oder Escadrons-Nummern u. s. w. aufzeichnen. Werden sie im Laufe des Gefechts noch einmal angegriffen, so wird dies Gefecht mit einem nachtheiligern Würfel als sonst, entschieden.

§. 63.

Gefangennehmung solcher Truppen, welche gegen unübersteigliche Hindernisse geworfen werden

Werden geschlagene Truppen gegen unübersteigbare Terrainhindernisse geworfen, so ist die Artillerie in allen Fällen auſser Gefecht gesetzt, Cavallerie und Infanterie aber nur dann zerstreut oder gefangen, wenn der Gegner 3 Züge unangefochten stehen bleibt, kann er nur

über 1 Zug disponiren, so geht $^1/_3$ und
- 2 Züge - - - $^2/_3$

verloren.

Auf der andern Seite wird auſser dem Infanteriefeuer nur $^1/_{10}$ Verlust gerechnet.

§. 64.

Verhältnisse, wenn sich geschlagene Truppen hinter Terrainabschnitte ziehen.

Alle Truppen, die nur zum Rückzuge genöthiget oder geschlagen sind, können, wenn sie in 2 Zügen nach dem Gefecht mit der blanken Waffe einen Terrainabschnitt erreichen, der Verfolgung Einhalt thun.

Für die Infanterie sind dergleichen Abschnitte Gebüsche, Wälder, Dörfer, Gräben, kleine Bäche, die zu durchwaden sind, Hügelreihen, welche in voraus mit Geschütz besezt waren.

Für die Cavallerie kleine Gräben und Bäche, Gebüsche die mit Tirailleurs besetzt sind, Hügelreihen, die mit Geschütz in voraus besetzt worden sind.

Erreichen die Truppen dergleichen Abschnitte, so muſs der Angriff gegen sie wiederholt werden, jedoch geschieht dies mit einem vortheilhaftern Würfel als bei dem vorhergehenden Gefecht, wenn sich die Umstände nicht geändert haben, d. h. wenn nicht Verstärkung u. s. w. hinzugekommen ist.

§. 65.

Angriffe auf Batterien.

Die Erstürmung und Eroberung einer Batterie wird auf folgende Art ausgedrückt:

Erster Fall: die Batterie steht isolirt, kann aber nicht zurückgehen und sieht sich auf ihre Vertheidigung beschränkt.

Gestattet das Terrain die Auflösung eines ganzen Bataillons in Tirailleurs oder zweier Escadrons in Blänker, welche Front und Flanke der Batterie angreiffen können, so ist sie ohne weiteres verloren.

Ist hierzu nur die Hälfte der angegebenen Truppen vorhanden, so entscheidet der Würfel N°. *III.* zum Nachtheil der Batterie; bei noch geringern Kräften, Würfel N°. *II.*

Ist das Terrain beschränkt und die Flanken der Batterie nicht bedroht, so muſs auf jede 4 Geschütze ein Infanterie- oder Cavalleriestein vorgeschickt werden.

Sobald diese in die Entfernung des kleinen Kartätschschuſses kommen, so wird der Würfel N°. *II.* angewendet; fällt ein weiſser Kreis, so ist die Batterie genommen; im entgegengesetzten Falle müssen die angreifenden Truppen zurück gehen.

Zweiter Fall: die Batterie wird von der Seite durch Artilleriefeuer vertheidigt. Ist das Terrain frei und gestattet die Ausbreitung eines Bataillons oder zweier Escadrons, in Schützen oder Blänker, so entscheidet Würfel N°. *I.*, ob sie erobert sei oder nicht. Ist das Terrain beschränkt, Würfel N°. *III.* zum Vortheil der Batterie.

Dritter Fall: die Batterie wird durch Truppen, die zu ihrer Vertheidigung aufgestellt sind, gedeckt. In diesem Fall müssen diese gleichzeitig oder vorher angegriffen oder geschlagen werden, bevor die Eroberung der Batterie möglich ist. Überdem mufs auch noch eine hinreichende Anzahl von Schützen oder Blänker vorhanden sein, um die Batterie während des Gefechts mit den Truppen zu beschäftigen.

Vor jedem Angriff einer Batterie mufs der Gegner befragt werden: ob er seine Geschütze stehen lassen oder zurück ziehen wolle.

Für die Dauer des Manövers ist eine Batterie nur dann unthätig, wenn sie vier Züge hindurch im Besitz des Feindes gewesen ist. Wird sie vor dieser Zeit wieder erobert, so ist sie nur 30 Züge oder 60 Minuten aufser Wirksamkeit.

Der Verlust wird nur nach dem Würfel veranschlagt und notirt.

§. 66.

Angriff und Vertheidigung der Städte, Dörfer, Wälder, Dämme, Gräben Hecken etc.

Lisieren der Wälder und Dörfer, Stadt- und Kirchhofmauern sind hinreichend besetzt, wenn man ungefähr für jede 4 bis 600 Schritt der zu besetzenden Linien, 1 Bataillon verwenden kann, von dem natürlich nur ein Theil in Tirailleurs aufgelöst wird, der andere aber geschlossen bleibt, und den Soutien bildet.

Defileen können mit Vortheil vertheidigt werden, wenn so viel geschlossene Infanterie vorhanden ist, um sie in ihrer ganzen Breite auszufüllen, und aufserdem eine hinreichende Anzahl Tirailleurs zur Disposition stehn, die es den feindlichen verbieten, sich der erstern zu sehr zu nähern.

Zu einer vortheilhaften Vertheidigung der Feldschanzen hat man auf 300 bis 400 Schritt Feuerlinie ein Bataillon von 800 bis 900 Feuergewehren zu verwenden.

Eine gröfsere Zahl von Infanterie kann nur dazu dienen, den Feind, der sich eben in den Besitz eines Punktes setzen will, durch erneuerte Angriffe zu delogiren; sie werden daher bei allen Attaquen gegen die vordersten Ränder und Punkte nicht in Anschlag gebracht. Bei dem Angriff wird auf jede 400 Schritt einer Linie 1 Bataillon, gegen jedes Defilee mindestens eben so viel Truppen als der Gegner zur Vertheidigung aufgestellt hat, und auf jede 200 Schritt einer verschanzten Stellung 1 Bataillon zu rechnen sein. Stehen mehrere Truppen zur Disposition, so werden sie im Augenblick des Stofses nicht in Anschlag gebracht; dagegen werden dem offensiven Theil gewisse Vortheile eingeräumt, wenn er die abgeschlagenen Angriffe kurz auf einander mit frischen Truppen erneuern kann.

Um wieviel sich die Vortheile des Vertheidigers vermindern, wenn es ihm an den hernach erforderlichen Streitkräften gebricht, und um wie viel nach-

theiliger die Angriffe ausgedrückt werden, wenn sie mit geringern Truppenmassen geschehen, wird späterhin angegeben.

Bei den nachstehenden Regeln ist angenommen, daſs zur Vertheidigung und zum Angriffe die oben veranschlagten Kräfte vorhanden sind.

Bezeichnung der Gegenstände, welche mit der vorgeschriebenen Anzahl Truppen vertheidiget werden.	N°. der Würfel mit denen entschieden wird.															
	Wenn die Angriffe mit frischen Truppen wiederholt werden können.										Wenn die Angriffe mit geschlagenen Truppen wiederholt werden müssen.					
	Jene Punkte 2 Züge vor dem Angriff besetzt.					Jene Punkte 1 Zug vor oder in dem Augenblick des Angriffes besetzt.					Jene Punkte 2 Züge vor dem Angriff besetzt.			Jene Punkte 1 Zug vor oder in dem Augenblick des Angriffes besetzt.		
	1.	2.	3.	4.	5.	1.	2.	3.	4.	5.	1.	2.	3.	1.	2.	3.
	Angriff.															
Lisieren der Wälder, Hecken, Dörfer mit leichter Einzäunung, Alleen und Chausséen welche mit kleinen Gräben eingefaſst sind, Linien, von denen das Terrain unter einem Winkel von 15 bis 20 Grad fällt, Brücken über kleine Bäche und Gräben, Furthen so wie Hohlwege, bei denen das Terrain nicht gestatet, die zur Vertheidigung bestimmten Truppen gedeckt aufzustellen	II.	I.	* II.	* III.	* IV.	I.	I.	* II	* III.	* IV.	II.	II.	III.	I.	II.	IV.
Dörfer mit einer soliden Einzäunung, die schwer zu durchbrechen ist. Stadt- und Kirchhofsmauern die nicht förmlich zur Vertheidigung eingerichtet sind. Dämme, Feldschanzen in 1 bis 1½ Tag aufgeworfen, nasse Gräben u. Brüche die schwer zu durchwaden sind, Höhen von 20 bis 25 Grad Böschung. Eingänge in Wälder, Dörfer, offene Städte und Flecken, Hohlwege, die nicht umgangen werden können, so wie die ad 1 genannten Defileen wenn sie barricadirt sind. — Übergänge über Flüſse von mehr als 50 Schritt Breite	III.	II.	I.	* II.	* III.	II.	I.	* II.	* III.	* IV.	III.	III.	IV.	II.	II.	III.
Dörfer mit künstlich verstärkten Lisieren, Stadt- und Kirchhofsmauern die zur Vertheidigung in voraus eingerichtet sind; vollendete Feldschanzen, Höhen die über 25 Grad Böschung haben; Eingänge in Städte, Dörfer, Flecken welche Thore haben oder künstlich barricadirt sind . .	V.	III.	I.	* II.	* III.	II.	II.	I.	* II.	* III.	V.	V.	V.	II.	III.	IV.

Nach der vorstehenden Tabelle wird mit den Würfeln, über denen ein * steht, zum Vortheil des Angreifenden geworfen; die schwarzen Kreise schlagen alsdann den Vertheidiger.

Die geschlossenen Truppen welche Defileen vertheidigen, werden, wenn sie geschlagen sind, nur zum Rückzuge genöthiget betrachtet, nicht aber diejenigen welche Linien und Verschanzungen besetzt haben und geworfen werden. In diesem Falle wird vielmehr der Rückzug ganz, so wie ihn der Buchstabe auf den Kreisen angiebt, angetreten.

Die angreifende Infanterie wird ganz nach dem Buchstaben des gefallenen Kreises als zum Rückzuge genöthiget, geschlagen oder total geschlagen betrachtet, wenn sie kein zweites Treffen hat, (siehe §. 58.).

Zwischen jedem erneuerten Angriff muſs wenigstens ein Zug vorgehen, die Verhältnisse mögen sich auch noch so günstig stellen.

Wenn angreifende Infanterie der feindlichen geschlagenen auf dem Fuſse folgen will, so wird für die letztere nur die Hälfte des Verlustes veranschlagt. Alle Gefechte innerhalb der Städte, Dörfer, Wälder, Hohlwege, werden nach dem §. 54. entschieden, bei gleichen Kräften wird daher Würfel N°. *I.* genommen u. s. w.

Sind die zu vertheidigenden Punkte nicht so besetzt, wie es oben angegeben worden, so wird der Angriff bei jedem Ausfall von $^1/_3$ mit einem ungünstigern Würfel entschieden als sonst; vorausgesetzt, daſs der Angreifende über die vorgeschriebene Anzahl Truppen verfügen kann.

Sind beide Theile schwächer als in der obigen Tafel angenommen worden, so wird der Vertraute nach §. 54. die Würfel zur Entscheidung bestimmen.

Ist der Angreifende schwächer, so wird für jeden Ausfall von $^1/_4$ ein ungünstigerer Würfel als gewöhnlich genommen.

Sollen abgesessene Dragoner oder reitende Jäger zur Vertheidigung oder zum Angriff verwendet werden, so sind 4 Steine einem halben Bataillon gleich zu achten.

Wenn die zu vertheidigende Punkte und Linien mit Kartätschfeuer 2 Züge hindurch beschossen worden sind, so wird der Angriff mit einem günstigeren Würfel entschieden, als in der vorstehenden Tabelle angegeben worden ist.

Der Verlust des angreifenden Theiles wird nach dem Würfel N°. *II.* so ausgedrückt, wie die Zahlen der Columne rechts in der zweiten Stelle es für jede zwei Tirailleurstreifen angiebt.

Der Verlust des Vertheidigers beträgt bei jedem abgeschlagenen Angriff 15 Point pro Stein oder Streifen, und wenn er gelungen ist, 18.

§. 67.

Der Überfall.

Ein Angriff wird Überfall genannt:

1) Wenn der Feind in einem Zuge von dem Versteck aus erreicht werden kann.
2) Wenn auf freiem Felde wenigstens halb so viel Truppen gebraucht worden sind, als angegriffen werden sollen, (in Defileen, Wäldern, Dörfern, Städten, und im Rücken des Feindes nur $1/_4$ derselben).
3) Wenn die zu überfallenden Truppen nicht formirt, sondern aufgeschlossen in Colonnen marschiren.

So wie die versteckt gewesenen Truppen gezeigt werden, wirft der Gegner mit Würfel N°. *I.*; fällt eine schwarze Seite, so muſs er sich auf seine Reserven zurückziehen und seine Formirung erst im Schutz derselben vornehmen.

Sind diese nicht vorhanden, so kann er sich nur auf dem Wege bewegen, auf dem er gekommen ist, ohne sich jedoch zu formiren.

Wird er im Laufe der ersten 3 Züge angegriffen, so gilt jeder Stein auf Seiten der Angreifenden zweifach, die Würfel werden hiernach gewählt, und der Sieg entschieden. Ist dieser auf der Seite des Angreifenden, so muſs der Gegner zurück und mindestens 5 Züge unangefochten stehen können um sich zu formiren.

Ist für den Überfallenen glücklich entschieden, kann dieser stehen bleiben und sich formiren.

Wenn bei dem Wurf mit dem Würfel N°. *I.* weiſse Seiten fallen, so kann sich der Überfallene gleich formiren und nach Gefallen entweder selbst zum Angriff übergehen, oder diesen abwarten.

Hat der Versteck Artillerie bei sich, so wird statt mit dem Würfel N°. *I.* mit dem Würfel N°. *II.* geworfen. Der Verlust wird hierbei wie gewöhnlich veranschlagt und in Rechnung gebracht.

§. 68.

Wie wird der Verlust ausgedrückt und veranschlagt.

Der Verlust eines jeden Steines, der bei dem Angriff mit gewirkt hat und geschlagen worden, ist auf dem Würfel unter den schwarzen und weiſsen Kreisen angegeben. Die erste Zahl betrifft Infanterie und zwar, wenn es geschlossene ist, jeden einzelnen Stein, wenn es aufgelöste Schützen sind, zwei sie ausdrückende Streifen, die zweite Zahl giebt den Verlust einer jeden Escadron an.

Der offensive Theil, wenn er gesiegt hat, erleidet den Verlust, wie ihn die Würfel zur Bestimmung der Wirkung des kleinen Gewehrs angeben. Der defensive Theil, welcher Angriffe abgeschlagen hat, erleidet für jeden geschlossenen Stein 10 Points, für jeden Tirailleurstreifen 5 Points.

Da wo die Regeln bestimmen, daſs der Rückzug nicht nach dem Buchstaben in dem Kreise der Würfel ausgedrückt werden sollen, sondern daſs die total geschlagenen Truppen so betrachtet werden, als wären sie nur zum Rückzuge genöthiget, und umgekehrt, wird auch der Verlust in demselben Verhältniſs zu ermäſsigen oder zu erhöhen sein.

Wenn die siegende Infanterie nicht einen Zug lang stehen bleibt; sondern dem Feinde auf dem Fuſse folgt, so wird nur die Hälfte des Verlustes veranschlagt.

Die geschlagenen Steine werden von den Truppen genommen, welche den Angriff ausgeführt haben.

§. 69.

Gefangennehmung eines groſsen Corps und dessen Transport.

Die Gefangennehmung eines Corps erfolgt:

1) Wenn man mit überlegener Macht dasselbe dicht einschlieſst und keine Hülfe von einer andern Seite herbei eilen kann. Ist das einschlieſsende Corps 3 mal so stark als das eingeschlossene, so erfolgt die Gefangennehmung, nachdem ein Wurf mit dem Würfel N°. *III.* durch schwarz entschieden, ob sich dasselbe noch vertheidigen werde, oder ob dies nicht geschehen könne.

Fällt bei diesem Wurf eine schwarze Seite, so ist das Corps sofort zur Abführung bereit, im entgegengesetzten Falle formirt es Massen, die nach Maſsgabe ihrer Stärke und nach den schon angeführten Regeln, mit der blanken Waffe angegriffen werden müssen, oder auch selbst angreifen können. Siegt der einschlieſsende Theil, so erfolgt die Gefangennehmung sofort, im entgegengesetzten Fall muſs die Attaque erneuert werden.

Es ist hier jedoch von solchen Truppen die Rede, die noch als völlig formirt anzusehen sind.

Ein durch das Miſslingen mit der blanken Waffe zurückgedrängtes Corps kann vor seiner Formation durch Truppen, die dasselbe im Rücken angreifen, unbedingt gefangen genommen werden.

Die Einschlieſsung eines Corps ist erreicht, wenn alle Wege zum Rückzuge innerhalb der Entfernug von 800 Schritt abgeschnitten sind, oder in einem noch engern Sinne, wenn sich die einschlieſsenden Truppen einander unmittelbar erreichen.

Das einschliefsende Corps mufs mindestens 3 mal so stark sein, wenn die Gegenwehr erst durch den Würfel N°. *III.* entschieden werden soll. Bei einer Einschliefsung unter dieser Stärke kann ohne Unterschied Gegenwehr statt finden.

2) Wird ein Corps während des Marsches durch ein Defilee, ein sehr enges Thal, einen dichten Wald, über einen Damm oder eine Brücke von vorn oder im Rücken angegriffen, so erfolgt die Gefangennehmung, selbst wenn die angreifenden Truppen nur eben so stark als die des Gegners sind.

Der Transport eines gefangenen Corps, mufs mindestens durch einen Trupp geschehen der $^1/_{10}$ so stark als ersteres ist. Erreicht eine feindliche Colonne diesen Transport, so kann die Befreiung statt finden.

§. 70.

Über nächtliche Gefechte.

Der Vertraute hat zuvörderst zu bestimmen, wie grofs unter den angenommenen Verhältnissen der Gesichtskreis sei. Nur wenn die Truppen sich innerhalb desselben befinden, werden sie aufgestellt; bis dahin controllirt er die verdeckten Märsche und Stellungen wie gewöhnlich. Der Verlust im Laufe des ganzen Gefechts ist bedeutend geringer als am Tage; die Wirkung des Infanteriegewehrs wird mit dem Würfel N°. *I.* bestimmt, und die sich ergebende Zahl durch 2 dividirt. Auf freiem Felde reicht die Schufsweite der Artillerie nur auf 600 Schritt und wird durch Würfel N°. *V.* veranschlagt. Wenn Geschütze so aufgestellt sind, dafs sie Defileen der Länge nach bestreichen können, so wird die Wirkung wie gewöhnlich berechnet.

Angriff und Vertheidigung mit der blanken Waffe wird wie gewöhnlich ausgedrückt, jedoch mit dem Unterschiede, dafs alle geworfenen Truppen als total geschlagen betrachtet werden.

Fünftes Capitel.

Über Brücken und Furthen.

§. 71.

Schlagen der Ponton-Brücken.

Wenn nach der Annahme des Vertrauten einer oder der andern Partei die nöthige Brücken-Equipage mit Bestimmung der Anzahl von Pontons beigegeben worden ist, so können an denjenigen Punkten eines Baches, dessen Ufer hierzu geeignet sind, Brücken geschlagen werden.

Mit

Mit Einschluſs des Abladens der Pontons sind für jede 50 Schritt Länge 10 Züge erforderlich; geschieht es im Kugelfeuer, 12 Züge; im Kartätschfeuer kann es gar nicht statt finden. Sind die Pontons schon im Wasser, so kann man auf 50 Schritt Länge nur 8 Züge veranschlagen. Sind sie im Wasser und schon zu Maschienen gebildet, so können nur 6 Züge veranschlagt werden.

Zum Abnehmen der Brücken und Aufladen der Pontons bedarf man für jede 10 Stück 10 Züge. Sollen die Pontons zu Wasser fortgeschaft werden, so hat der Vertraute, je nachdem er die Strömung und die Richtung des Windes annimmt, die Entfernung zu bestimmen welche sie in jedem Zuge zurücklegen.

§. 72.

Schlagen der Floſs-Brücken.

Eine Floſsbrücke in der unmittelbaren Nähe einer Stadt oder eines Dorfes zu schlagen, erfordert für jede 25 Schritt, wenn sie nur von Infanterie passirt werden soll, 15 Züge; für Cavallerie und Artillerie 30 Züge. Im Kartätschfeuer darf es gar nicht geschehen. Sind die Gewässer mehr als 50 Schritt breit, so kann man das Doppelte der oben angegebenen Zeit veranschlagen, ja sogar das Dreifache, wenn die Ströme reiſsend sind und das Material weit herbei geholt werden muſs.

§. 73.

Schlagen der Bock-Brücken.

Es giebt Fälle wo es unmöglich wird, sich der Pontons zum schlagen der Brücken zu bedienen. Z. B. wenn die Ufer und das Fluſsbett an mehreren Stellen so geringe Tiefe bietet, daſs die Pontons auf den Grund gedrückt würden, oder wie es bei einer groſsen Zahl reiſsender Gebirgsbäche statt findet, wenn das Wasser über sehr festen steinigen, mit wenig Kies bedeckten Boden flieſst, und es daher an geeignetem Ankergrund fehlt. Unter solchen Umständen pflegt man sich der sogenannten Böcke zu bedienen, von denen eine Anzahl jedem wohl eingerichteten Ponton-Train beigegeben sind.

Soll nun eine Bockbrücke geschlagen werden und es ist die erforderliche Equipage an dem Bauplatz schon angelangt, so wird die Zeit bis zur Vollendung der Brücke wie bei den Pontons §. 71. anzunehmen sein.

Ist kein vollständig ausgerüsteter Ponton-Train vorhanden, hat man jedoch wenigstens 1/2 Compagnie Pioniere an der Baustelle und liegen hölzerne Häuser in der Nähe, so kann man zu den Vorbereitungsanstalten 1 1/2 Stunde veranschlagen, bevor der wirkliche Brückenbau beginnen kann, für den man alsdann nicht mehr Zeit als in §. 71. angegeben worden, in Rechnung zu setzen hat.

Im ungünstigsten Falle, wenn nemlich weder Pioniere noch Material in der Nähe des Bauplatzes vorhanden wäre und man sich daher nur gewöhnlicher Zimmerleute bedienen könnte, würde der Vertraute für die Vorbereitungsarbeiten mindestens 3 Stunden zu veranschlagen haben.

§. 74.

Zerstörung der Brücken.

Um eine Brücke durch Sprengen, Verbrennen und Zerstörung der Joche von Grund aus zu vernichten, bedarf es einer vollständigen Vorbereitung. Soll dies daher ausgeführt werden, so muſs dem Vertrauten genau angegeben werden, in welchem Zuge die zu treffenden Vorkehrungen beginnen.

Um eine Brücke su sprengen, wobei es nicht darauf ankommt, den Moment der Explosion zu bestimmen, kann man eine Stunde rechnen. Sollten diese Brücken im Angesicht des Feindes passirt und dem Feinde das Nachdringen verwehrt werden, so daſs es also auf den Moment der Explosion genau ankommt, bedarf man mindestens 3 Stunden.

Soll eine hölzerne Brücke abgebrannt und bis auf die Joche zerstört werden, so hat man für die zu treffenden Vorkehrungen eine Stunde zu veranschlagen, drei aber, wenn es darauf ankommt, den Augenblick der Entzündung zu bestimmen.

Erreicht der Feind eine brennende Brücke, 5 Züge nach ihrer Entzündung, so wird, wenn er die Absicht hat zu löschen, angenommen, daſs nur Geländer und Bohlenbelag angegriffen sind, nicht aber die Joche.

Zerstörung hölzerner Brücken durch das Abreiſsen des Bohlenbelages erfordert, wenn nicht besondere Vorkehrungen getroffen sind, wenigstens 10 Züge, um damit so weit zu Stande zu kommen, daſs Truppen nicht mehr passiren können. Soll die ganze Brücke eingerissen und das Material auf ein oder das andere Ufer geschafft werden, so hat man wenigstens 2 Stunden darauf zu rechnen, ja sogar bei Brücken über 100 Schritt das Dreifache und bei denen über 400 Schritt das Vierfache.

Einschieſsen der Brücken siehe §. 50.

§. 75.

Instandsetzung der Brücken.

Wenn aus einer steinernen Brücke nur einzelne Pfeiler herausgesprengt, oder nur der Bohlenbelag einer hölzernen Brücke abgerissen ist, so können sie mit nachstehend angegebenen Zeitverlust wieder in Stand gesetzt werden.

1) Steinerne Brücken, wenn eine Brücken-Equipage vorhanden ist, oder sich hölzerne Gebäude in der Nähe befinden, in 10 Zügen.
2) Hölzerne Brücken unter denselben Umständen, für jede 25 Schritt in 10 Zügen.

Sind sie von Grnnd aus zerstört, so können nur rechts oder links neben denselben Ponton- Floſs- oder Bockbrücken geschlagen werden, siehe §. 71. 72. 73. Wollte man sie von neuem erbauen, so würde dies mehrere Tage dauern.

§. 76.

Wie werden Furthen ungangbar gemacht.

Durch Eggen, umgeworfene Wagen, zwischen die man Steine wirft, Erhöhung des einen Ufers durch Anschüttung von Erde und Steinen, können Furthen ungangbar gemacht werden. Die hierzu erforderliche Zeit kann man auf 2 Stunden veranschlagen.

Die Aufräumung dieser Hinderniſsmittel kostet halb so viel Zeit.

Sechstes Capitel.

§. 77.

Einschiffung einer Abtheilung; das Überschiffen und Ausschiffen.

Die Einschiffung und Ausschiffung geschieht in Reihen. Fähren und groſse Kähne fassen 100 Infanteristen, so daſs ein ganzes Bataillon 9 dergleichen Fahrzeuge erfordert, 25 Pferde oder $^1/_6$ Escadron, 1 Geschütz oder $^1/_8$ Batterie ohne die Munitionswagen; kleine Kähne, z. B. Pontons etc. tragen höchstens 25 Infanteristen.

Zwei Pontons, welche verbunden mit Bohlen belegt werden, 50 Infanteristen, 10 Cavalleristen, 1 leichtes Geschütz, jedoch ohne Protze und Pferde, welche letztere besonders geholt werden müssen, oder andere Fahrzeuge bedürfen.

Ein Kahn geht Strom abwärts in jedem Zuge 250 Schritt; Strom aufwärts 100 Schritt, quer über den Strom 150 Schritt. Hält der Vertraute unter den angenommenen Umständen es für nöthig, von dieser Bestimmung abzuweichen, so bleibt ihm dies überlassen.

§. 78.

Über das Schwimmen.

Sollte es im Laufe eines Manövers nöthig erscheinen, einzelne Cavalleristen und Infanteristen über Flüsse oder Bäche schwimmen zu lassen, so erfordern die nöthigen Vorkehrungen zur Fortschaffung der Munition und der Waffen 5 Züge. Das Schwimmen für jede 50 Schritt 1 Zug, das Formiren und Ergreifen der Waffen 1 Zug.

Buchbinder-Nachrichten.

Die Tabellen *I.*, *II.* und *III.* gehören zu der vorliegenden Anleitung und sind daher wie gewöhnlich hinter den Text einzubinden.

Die Verlusttafeln dagegen sind auf dreifache feste Pappe zu kleben. Überall wo man neben oder über den Zahlen kleine Kreise bemerkt, müssen Löcher durchgeschlagen werden, die so groſs einzurichten sind, daſs die in dem Apparat liegenden kleinen Stifte bequem hineinpassen.

Die Oberfläche der Verlusttafeln ist sodann mit Firniſs zu überziehen.

Die Plane müssen, nachden sie gut planirt worden, so auf Pappe geklebt werden, daſs so weit als möglich 4 Sectionen auf eine Tafel kommen.

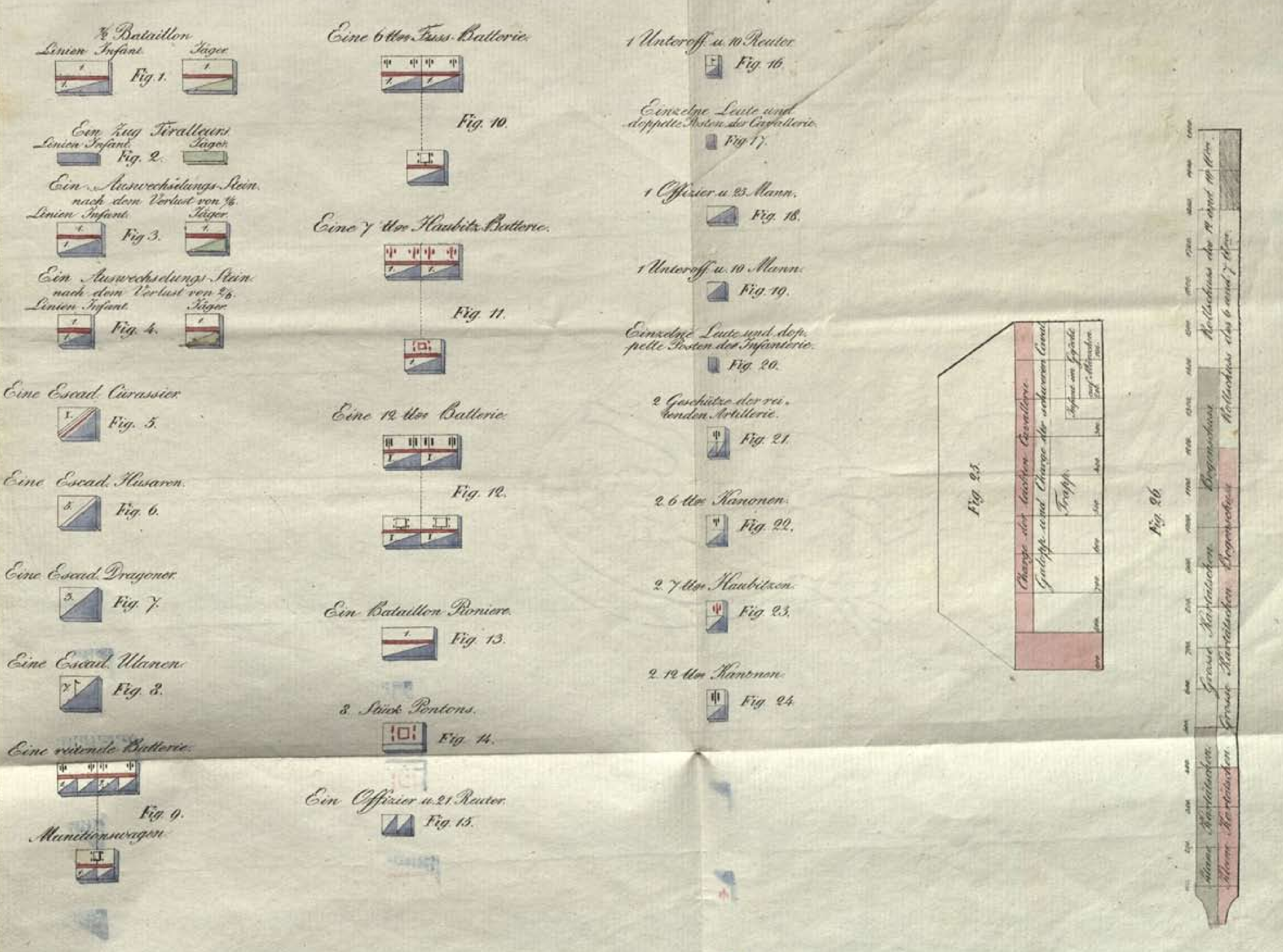
Durch Pressen und Bekleben auf der Rückseite der Pappe, muſs das Werfen der einzelnen Blätter vermieden werden.

Gedruckt bei Trowitzsch und Sohn.

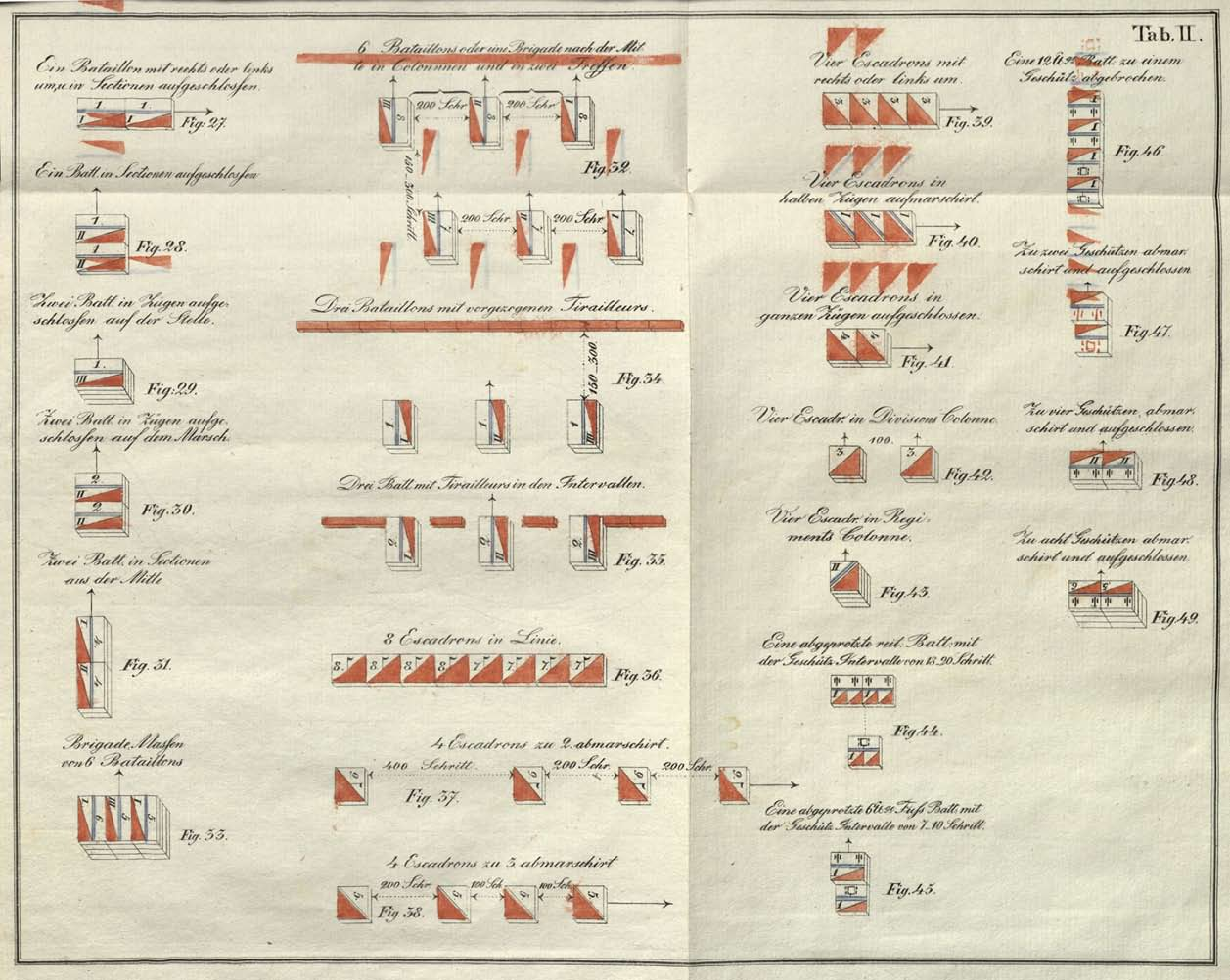
Druckfehler.

Pag. 5 Zeile 18 lies Rücksprache statt Rucksprache.
— 8 — 29 — Übungen statt Ubungen.
— 9 — 19 — In dasselbe Verhältnifs statt Ie dasselbe Verhältnifs.
— — — 28 — Artillerie statt Artillerierie.
— 17 — 3 — Darstellung statt Darstelsung.
— 18 — 13 — Man statt Wan.
— — — 14 — bemerken statt bemerkten.
— — letzte Zeile, lies abermals durch 4.
— 19 Zeile 4 lies um statt nun.
— 24 — 16 — leeren statt leere.
— 27 — 20 — Pontons statt Patons.
— 28 — 26 — übereinstimmten statt übereinstimmte.
— 34 — 2 — Colonnen statt Truppen.
— 39 vorletzte Zeile, fällt das Wort „die" ganz weg.
— 42 Zeile 8 lies der Übrige statt das Übrige.
— 43 — 7 — angreifenden statt angreiffen.
— 48 — 4 — erneuerten statt erneuten.
— 49 — 17 — geschlagene statt geschlagenen.
— 52 — 1 der Römischen Zahlen, letzte No. III statt IV.
— — — 2 der Römischen Zahlen, letzte No. IV statt III.
— 56 Zeile 22 lies geworfene statt geworfenen.
— 59 Zeile 1 in dem 4. Worte u statt des ersten n.
— Bei den Buchbinder-Nachrichten, Zeile 8 lies nachdem statt nachden.

Tab. I.



½ Bataillon
Linien Infant.
Jäger
Fig. 1.
Ein Zug Tiralleurs
Linien Infant.
Jäger
Fig. 2.
Ein Auswechselungs Stein nach dem Verlust von ⅙.
Linien Infant.
Jäger
Fig. 3.
Ein Auswechselungs Stein nach dem Verlust von 2/6.
Linien Infant.
Jäger
Fig. 4.
Eine Escad. Cürassier
Fig. 5.
Eine Escad. Husaren.
Fig. 6.
Eine Escad. Dragoner.
Fig. 7.
Eine Escad. Ulanen
Fig. 8.
Eine reitende Batterie.
Fig. 9.
Munitionswagen
Eine 6 ttr. Fuss Batterie.
Fig. 10.
Eine 7 ttr. Haubitz Batterie.
Fig. 11.
Eine 12 ttr. Batterie.
Fig. 12.
Ein Bataillon Pioniere.
Fig. 13.
8. Stück Pontons.
Fig. 14.
Ein Offizier u. 21 Reuter.
Fig. 15.
1 Unteroff. u. 10 Reuter.
Fig. 16.
Einzelne Leute und doppelte Posten der Cavallerie.
Fig. 17.
1 Offizier u. 23 Mann.
Fig. 18.
1 Unteroff. u. 10 Mann.
Fig. 19.
Einzelne Leute und doppelte Posten der Infanterie.
Fig. 20.
2 Geschütze der reitenden Artillerie.
Fig. 21.
2. 6 ttr. Kanonen.
Fig. 22.
2. 7 ttr. Haubitzen.
Fig. 23.
2. 12 ttr. Kanonen.
Fig. 24.
Fig. 25.
Charge der leichten Cavallerie.
Galopp und Charge der schweren Cavall.
Trapp.
Infant. im Gefecht
Fig. 26.
Kleine Kartätschen
Grosse Kartätschen
Bogenschuss
Rollschuss der 12 und 10 ttr.
Rollschuss des 6 und 7 ttr.

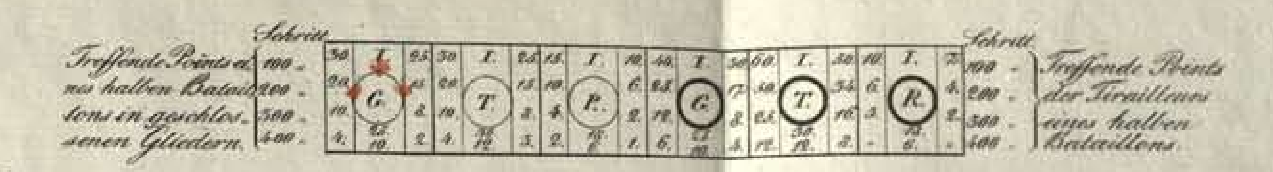


Tab. II.
Ein Bataillon mit rechts oder links um, u in Sectionen aufgeschlossen
Fig. 27.
Ein Batt. in Sectionen aufgeschlossen
Fig. 28.
Zwei Batt. in Zügen aufgeschlossen auf der Stelle.
Fig. 29.
Zwei Batt. in Zügen aufgeschlossen auf dem Marsch.
Fig. 30.
Zwei Batt. in Sectionen aus der Mitte
Fig. 31.
Brigade Massen von 6 Bataillons
Fig. 33.
6 Bataillons oder eine Brigade nach der Mitte in Colonnen und in zwei Treffen.
200 Schr.
150 – 300 Schritt
Fig. 32.
Drei Bataillons mit vorgezogenen Tirailleurs.
150 – 300
Fig. 34.
Drei Batt. mit Tirailleurs in den Intervallen.
Fig. 35.
8 Escadrons in Linie.
Fig. 36.
4 Escadrons zu 2. abmarschirt.
400 Schritt
200 Schr.
Fig. 37.
4 Escadrons zu 3. abmarschirt
200 Schr.
100 Sch.
Fig. 38.
Vier Escadrons mit rechts oder links um.
Fig. 39.
Vier Escadrons in halben Zügen aufmarschirt.
Fig. 40.
Vier Escadrons in ganzen Zügen aufgeschlossen.
Fig. 41.
Vier Escadr. in Divisions Colonne.
100.
Fig. 42.
Vier Escadr. in Regiments Colonne.
Fig. 43.
Eine abgeprotzte reit. Batt. mit der Geschütz Intervalle von 18. 20 Schritt.
Fig. 44.
Eine abgeprotzte 6 ℔. Fuss Batt. mit der Geschütz Intervalle von 7. 10 Schritt.
Fig. 45.
Eine 12 ℔. Batt. zu einem Geschütz abgebrochen.
Fig. 46.
Zu zwei Geschützen abmarschirt und aufgeschlossen
Fig. 47.
Zu vier Geschützen abmarschirt und aufgeschlossen.
Fig. 48.
Zu acht Geschützen abmarschirt und aufgeschlossen.
Fig. 49.

Die beiden Zahlenreihen rechts und links werden beachtet, wenn die Wirkung des Feuergewehrs veranschlagt werden soll, — die schwarzen und weißen Kreise mit den innerhalb angebrachten lateinischen Buchstaben, und den beiden unter ihnen stehenden Zahlen, wenn über den Erfolg nach dem Angriff mit der blanken Waffe entschieden werden soll. Die kleinen Flammenzeichen beziehen sich auf das Anzünden der Gebäude, das Einschiessen der Mauern und Brücken.

6. Seiten des Würfel № I.

Zahlen. Wirkung der geschlossenen Infanterie und freistehenden Tiraillears.
Kreise. Entscheidung des Gefechtes mit der blanken Waffe wenn die Wahrscheinlichkeit des Sieges auf beiden Seiten gleich ist.
Flamme. In den ersten Momenten der Wirkung einer Batterie um Gebäude anzuzünden oder Mauern einzuschiessen.



6. Seiten des Würfel № II.

Zahlen. Wirkung der gedeckten Tiraillears und Jäger.
Kreise. Wenn die Wahrscheinlichkeit des Sieges bei dem Gefecht mit der blanken Waffe zugenommen hat. 3 schwarze gegen 2 weiße Kreise drücken das Verhältniß von 3; 2. aus.
Flamme. Bei Fortsetzung des Feuers gegen Gebäude &c.



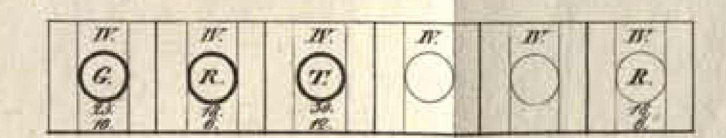
6. Seiten des Würfel № III.

Zahlen. Wirkung der vortheilhaft placirten Artillerie und zwar einer Batterie von 8 Geschützen.
Kreise. Vier schwarze gegen zwei weiße Felder vergrößern die Wahrscheinlichkeit des Sieges — der Würfel drückt das Verhältniß von 2: 1. aus.
Flamme. Zur Entscheidung ob sich das Feuer gefährlich fortpflanzt.

Treffende Points einer Batterie von 6 Kanonen und 2 Haubitzen		III.			III.			III.			III.			III.			III.			Treffende Points einer Batterie von 8 Haubitzen
Kleine Kartätschen	40.		30.	40.		30.	20.		15.	30.		20.	20.		15.	60.		30.	Kartätschen auf 400 Schritt.
Große Kartätschen	25.	R.	20.	25.	R.	20.	10.	T.	12.	20.	G.	15.	15.	R.	12.	40.	G.	30.	d° auf 800 d°
Bogenschuß	16.		12.	10.		12.	6.		8.	8.		9.	6.		8.	10.		10.	Würfe mit kleinen Ladungen.
Rollschuß	7.	12/6.	10.	7.	12/6.	10.	5.	30/12.	6.	6.	25/10.	7.	4.	12/6.	6.	10.	25/10.	12.	Gröste Wurfweite.

6. Seiten des Würfel № IV.

Kreise. Drei schwarze, ein weißer, drücken das Verhältniß von 3. 1. aus.



6. Seiten des Würfel № V.

Zahlen. Wirkung der unvortheilhaft placirten Geschütze.
Kreise. Vier schwarze gegen einen weißen, drücken das Verhältniß von 4. 1. aus.

Treffende Points einer Batterie von 6 Kanonen und 2 Haubitzen		V.			V.			V.			V.			V.			V.			Treffende Points einer Batterie von 8 Haubitzen
Kleine Kartätschen	25.		20.	25.		20.	30.		25.	20.		15.	12.		8.	12.		8.	Kartätschen auf 400 Schritt.
Große Kartätschen	16.	G.	12.	16.	G.	12.	20.	T.	15.	15.	R.	8.	8.	R.	6.	8.		6.	d° auf 800 d°
Bogenschuß	6.		8.	6.		8.	8.		10.	5.		7.	4.		5.	4.		5.	Würfe mit kleinen Ladungen.
Rollschuß	3.	25/10.	3.	3.	25/10.	3.	4.	30/12.	5.	2.	12/6.	4.	1.	12/6.	2.	1.		2.	Gröste Wurfweite.

Bei dem Würfel № I hat der Angreifende das Recht zu entscheiden, ob den Gegner die schwarzen oder weißen Kreise schlagen sollen. — Bei den Würfeln № II. III. IV. V. schlagen die schwarzen Kreise den Benachtheiligten. — Fällt eine leere Stelle, so wird der Wurf wiederholt. — Die erste Zahl unter den Kreisen giebt den Verlust eines geschlagenen halben Bataillons Infanterie, und die zweite Zahl den Verlust einer geschlagenen Escadron Cavallerie an.

Lith. von F. Tornow.

VERLUST = TABELLE

Züge.	Stunden.	Datum.	Corps A.											Corps B.										
			Infanterie.					Cavallerie		Artillerie.				Infanterie.					Cavallerie		Artillerie.			
			geschlossen.	Tirailleurs.		Jaeger.		geschlossen.		12 ℔der	6 ℔der	7 ℔der	reitende 6 ℔der	geschlossen.	Tirailleurs.		Jaeger.		geschlossen.		12 ℔der	6 ℔der	7 ℔der	reitende 6 ℔der
1.	1.	1.	1.	1.	31.	1.	31.	1.	31.	1.	1.	1.	1.	1.	1.	31.	1.	31.	1.	31.	1.	1.	1.	1.
2.	2.	2.	2.	2.	32.	2.	32.	2.	32.	2.	2.	2.	2.	2.	2.	32.	2.	32.	2.	32.	2.	2.	2.	2.
3.	3.	3.	3.	3.	33.	3.	33.	3.	33.	3.	3.	3.	3.	3.	3.	33.	3.	33.	3.	33.	3.	3.	3.	3.
4.	4.	4.	4.	4.	34.	4.	34.	4.	34.	4.	4.	4.	4.	4.	4.	34.	4.	34.	4.	34.	4.	4.	4.	4.
5.	5.	5.	5.	5.	35.	5.	35.	5.	35.	5.	5.	5.	5.	5.	5.	35.	5.	35.	5.	35.	5.	5.	5.	5.
6.	6.	6.	6.	6.	36.	6.	36.	6.	36.	6.	6.	6.	6.	6.	6.	36.	6.	36.	6.	36.	6.	6.	6.	6.
7.	7.	7.	7.	7.	37.	7.	37.	7.	37.	7.	7.	7.	7.	7.	7.	37.	7.	37.	7.	37.	7.	7.	7.	7.
8.	8.	8.	8.	8.	38.	8.	38.	8.	38.	8.	8.	8.	8.	8.	8.	38.	8.	38.	8.	38.	8.	8.	8.	8.
9.	9.	9.	9.	9.	39.	9.	39.	9.	39.	9.	9.	9.	9.	9.	9.	39.	9.	39.	9.	39.	9.	9.	9.	9.
10.	10.	10.	10.	10.	40.	10.	40.	10.	40.	10.	10.	10.	10.	10.	10.	40.	10.	40.	10.	40.	10.	10.	10.	10.
11.	11.	11.	11.	11.	41.	11.	41.	11.	41.	11.	11.	11.	11.	11.	11.	41.	11.	41.	11.	41.	11.	11.	11.	11.
12.	12.	12.	12.	12.	42.	12.	42.	12.	42.	12.	12.	12.	12.	12.	12.	42.	12.	42.	12.	42.	12.	12.	12.	12.
13.	13.	13.	13.	13.	43.	13.	43.	13.	43.	13.	13.	13.	13.	13.	13.	43.	13.	43.	13.	43.	13.	13.	13.	13.
14.	14.	14.	14.	14.	44.	14.	44.	14.	44.	14.	14.	14.	14.	14.	14.	44.	14.	44.	14.	44.	14.	14.	14.	14.
15.	15.	15.	15.	15.	45.	15.	45.	15.	45.	15.	15.	15.	15.	15.	15.	45.	15.	45.	15.	45.	15.	15.	15.	15.
16.	16.	16.		16.	46.	16.	46.	16.	46.	16.	16.	16.	16.		16.	46.	16.	46.	16.	46.	16.	16.	16.	16.
17.	17.	17.		17.	47.	17.	47.	17.	47.	17.	17.	17.	17.		17.	47.	17.	47.	17.	47.	17.	17.	17.	17.
18.	18.	18.		18.	48.	18.	48.	18.	48.	18.	18.	18.	18.		18.	48.	18.	48.	18.	48.	18.	18.	18.	18.
19.	19.	19.		19.	49.	19.	49.	19.	49.	19.	19.	19.	19.		19.	49.	19.	49.	19.	49.	19.	19.	19.	19.
20.	20.	20.		20.	50.	20.	50.	20.	50.	20.	20.	20.	20.		20.	50.	20.	50.	20.	50.	20.	20.	20.	20.
21.	21.	21.		21.	51.	21.	51.	21.	51.	21.	21.	21.	21.		21.	51.	21.	51.	21.	51.	21.	21.	21.	21.
22.	22.	22.		22.	52.	22.	52.	22.	52.	22.	22.	22.	22.		22.	52.	22.	52.	22.	52.	22.	22.	22.	22.
23.	23.	23.		23.	53.	23.	53.	23.	53.	23.	23.	23.	23.		23.	53.	23.	53.	23.	53.	23.	23.	23.	23.
24.	24.	24.		24.	54.	24.	54.	24.	54.	24.	24.	24.	24.		24.	54.	24.	54.	24.	54.	24.	24.	24.	24.
25.		25.		25.	55.	25.	55.	25.	55.	25.	25.	25.	25.		25.	55.	25.	55.	25.	55.	25.	25.	25.	25.
26.		26.		26.	56.	26.	56.	26.	56.						26.	56.	26.	56.	26.	56.				
27.		27.		27.	57.	27.	57.	27.	57.						27.	57.	27.	57.	27.	57.				
28.		28.		28.	58.	28.	58.	28.	58.						28.	58.	28.	58.	28.	58.				
29.		29.		29.	59.	29.	59.	29.	59.						29.	59.	29.	59.	29.	59.				
30.		30.		30.	60.	30.	60.	30.	60.						30.	60.	30.	60.	30.	60.				
		31.																						

In der ersten Rubrique, wird die laufende Nummer der Züge, in der zweiten die Stunden, und in der dritten, die Tage oder der Datum bemerkt.
Der Verlust der einen Parthie, wird in der Haupt-Abtheilung A, der andere in B, eingetragen.
Der Verlust der geschlossenen Infanterie, wird sowohl unter A, als B, in der ersten Vertical-Rubrique, der Tirailleurs in der 2ten und 3ten, der Jäger in der 4ten und 5ten, der Cavallerie in der 6ten und 7ten, der 12℔der in der 8ten, der 6℔der in der 9ten, der 7℔der in der 10ten, der 6℔digen reitenden, in der 11ten bemerkt.
Wenn die Verluste der geschlossenen Infanterie 15, der Tirailleurs und der Jäger 60. Points betragen, so wird 1 Stein Tirailleurs abgegeben.
Hat die geschlossene Cavallerie 60. Points verloren, so wird eine Escadron oder ein Stein aus der Front genommen.
25. Points bei der Artillerie, sind = 2 Geschützen, eine halbe Batterie, wird daher gegen die Zeichen Fig: 21_24. umgewechselt.